「ドラナイⅢ」、「コズミック4」、「ワーピー2」を徹底攻略

590YEN

平成6年7月1日発行（毎月1回1日発行） 第7巻第7号（通巻68号） 平成元年10月2日第3種郵便物認可

PC Engine FAN

1994 7 JULY







画面写真入手！
FX最新特報

'94東京おもちゃショー
お楽しみガイド

必勝攻略 ワールドヒーローズ2

話題作追っかけ
餓狼伝説SPECIAL
ドラゴンボールZ/3×3EYES

新作情報
女神天国
バスティール2
ネオ・ネクタリス
聖戦士伝承 雀卓の騎士

センターRPG攻略
ドラゴンナイトⅢ
コズミック・ファンタジー4 突入編

特別付録
ときめきメモリアル攻略データブック



たのしさいっぱい 超うれしい いろいろマルチおもしろメディア

'94東京おもちゃショー

NECブースに注目!!
期待のニューマシンや新作ソフトがいっぱい!!

■一般公開日：6/4(土)・5(日)
9:00〜17:30
■会　　場：幕張メッセ
■NECブース：展示ホール2
■入　場　料：500円

サザン アイズ
3×3EYES
〜三只眼變成〜


NEC
目覚めよ、スレイブギア。
マッドストーカー —フルメタルフォース—
MAD STALKER
FULL METAL FORCE
ARCADE専用 CD-ROM²専用
HE system
ストーリーモード
横スクロールアクション!
VSモード
対戦格闘アクション!
PCエンジン CD・ROM²アーケードカード専用ソフト
8月発売予定/希望小売価格5,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd. ©KOGADO STUDIO
A.D.2142。「失われた技術」が遺した恐るべき機動兵器、
スレイブギアの発掘。それは、絶望的な戦闘の始まりであった。
アーケードカード専用アクションゲーム、いよいよ登場!
大人気コミックがPCエンジンにアドベンチャーで登場
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
7月発売予定
希望小売価格8,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd.
©高田裕三/講談社 ヤングマガジン ©日本クリエイト
女神天国
MEGAMI PARADISE
究極の本格的美少女RPG
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
今夏発売予定
希望小売価格7,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd.
©1993女神天国建設委員会/メディアワークス
ぽっぷるメイル
日本ファルコムの大ヒット作、待望の超移植
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
今夏発売予定
希望小売価格7,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd. ©日本ファルコム
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
お問い合わせ先は NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

MONTHLY PC Engine FAN
1994 7
JULY

CONTENTS

緊急速報
FX最新情報 気になるFXを大解明！ 本体写真及び画面を初公開 ……16

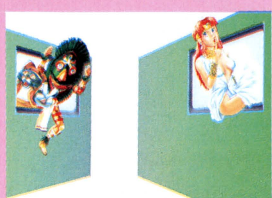
見どころを一足先に公開。PCエンジンファンブースでは幻ゲーム祭を開催！
'94東京おもちゃショーお楽しみガイド ……22

センターRPG攻略
ドラゴンナイトIII ……53
コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 突入編 ……60

新作情報
女神天国 ……88
ネオ・ネクタリス ……92
バスティール2 ……96
聖戦士伝承 雀卓の騎士 ……100

超新作速報
スーパーリアル麻雀PII・PIII カスタム ……112
THE TV SHOW ……113
ブラッドギア ……114
ゲッツェンディーナー ……115
アルシャーク ……115
まーじゃんファッション物語 ……116
ベースボウラー ……116

話題作追っかけ特報
餓狼伝説SPECIAL ……108
3×3EYES 三只眼變成 ……110
ドラゴンボールZ ……111



愛(まな)の日記♡

今月は「'94東京おもちゃショー」で大忙し。前日は会場でお客さんに配るポスターやビラなどを運びこんで用意するの。たっくさんあるから、もうたいへん。でも、会場にはいろんな最新ソフトが展示されてて楽しいよ。あっ！ 急がないとリハーサルが始まっちゃう！ みんなも見に来てね。

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎
●デザイン／川田博

＜発売＞株式会社徳間書店 ＜編集・発行＞徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人／栃窪宏男 ●編集人／山森尚 ●編集委員／村田憲生 ●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭 ＜編集＞●スタッフ／〔東京〕伊藤明照・川添聡志・高島寿洋・豊田恵・鳴澤猛司 〔仙台〕飯塚宝・石塚宏治・伊藤克則・佐藤和広・千田誠行 ●アシスタント〔東京〕相崎勝保・青木基至・大野哲次・片川直哉・福岡雅司・前田健志〔仙台〕砂金雅彦・大石美智子・鈴木享子 ＜広告＞●次長／和田秀実 ●スタッフ／田中聡・加藤千香子 ＜製作管理＞●室長／杉山実 ●アシスタント／佐藤理恵 ＜デザイン＞●AD／川田博 ●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房 ●アシスタント／〔仙台〕板橋里佳・鶴間宣匡 ＜協力＞●校閲／笠原紀彦 ●編集／安藤美保 ●写真／藤井憲治 ●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・今村奈緒美・株式会社アワーハウス・K'S工房・ミニズ ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・ターゲット・有限会社湯目写植工芸 ●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

特別付録

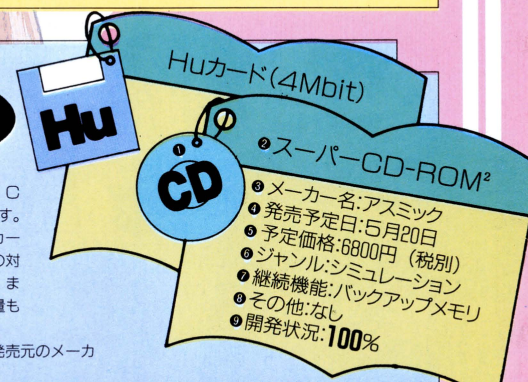
好きと言わせる完全無欠のデートマニュアル

ときめきメモリアル攻略データブック

GAME INDEX

アルシャーク……115
伊賀忍伝　凱王……105
WIZARDRYⅢ・Ⅳ……107
FXファイター（仮称）……19
格闘覇王伝説アルガノス……105
餓狼伝説SPECIAL……108
CALⅢ　完結編……106
ゲッツェンディーナー……115
コズミック・ファンタジー4
　銀河少年伝説　突入編……60
3×3EYES　三只眼變成……110
THE TV SHOW……113
チームイノセント（仮称）……20
スーパーダライアスⅡ……107
スーパーリアル麻雀
　PⅡ・PⅢ　カスタム……112
聖戦士伝承　雀卓の騎士……100
ときめきメモリアル……付録
ドラゴンナイトⅢ……53
ドラゴンボールZ
　偉大なる孫悟空伝説……111
ネオ・ネクタリス……92
バスティール2……96
バトルヒート（仮称）……18
ブラッドギア……114
ベースボウラー……116
パチ夫くん3
　パチスロ&パチンコ……105
フォーメーションサッカー
　オン　Jリーグ……106
ぷよぷよCD……106
まーじゃん
　ファッション物語……116
女神天国……88
龍虎の拳……104、105
ワールドヒーローズ2……26

スペック表の見方



❶媒体　HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
❷対応機種（容量）　Huカード、CD-ROMのそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❸メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。
❹発売予定日　この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル　編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能　ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他　ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
❾開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそってメーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。
※メモリベース128やセーブくん、PCエンジンマウス、アベニューパッド6などに対応しているが、それ自体がなくてもゲームをプレイする際に支障をきたさない場合はスペック内に記載していません。

必勝攻略

業務用同様キツイ。これなくして勝利はない!?

ワールドヒーローズ2 …26

3社合同プロジェクト
魔導物語アイデア募集中間報告——44

COMICS——45
風の伝説ザナドゥ The Rebirth of Dragon Slayer 第6話

READER'S LAND——37
インフォスクラム——77
PC ENGINE DATA BANK——82
読者プレゼント——84
移植の泉——102
UL-TECH Wonder Land——104
新作発売カレンダー——117

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3459-8011
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受けています。質問は本誌に関することのみで、ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。
●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3435-0062

hi '94



マルチメディアのNEC
キミはもう女神に夢中！
着せかえ可能な、本格的RPG!!
ルルベル
声・横山智佐
「銀河お嬢様伝説ユナ」のユナ役で有名。
ステイシア
声・井上喜久子
OVA「ああっ女神さまっ」のベルダンディーを担当。
ジュリアナ
声・冬馬由美
大ヒット作「エメラルドドラゴン」のファルナ役が好評。
リリス
声・國府田マリ子
TVアニメ「GS美神」のおキヌ役で人気急上昇。
主人公 リンリン
声・三石琴乃
このゲームの主人公。「美少女戦士セーラームーン」で大人気。
約5万通りの魅惑のコスプレシステム！
業界初のコスプレシステムにより、プレイヤーの好みにあったキャラクターでゲームが楽しめます。さらに、女神さまとコスチュームの相性があうと、ごほうびに素敵なグラフィックが見れます。これでもう、キミは女神のト・リ・コ！
女神天国
MEGAMI PARADISE
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
今夏発売予定/希望小売価格7,800円(税別)
©NEC Home Electronics,Ltd. ©1994女神天国建設委員会/メディアワークス
主題歌「パラダイス」
「森口博子」が熱唱！
国民的アイドル、森口博子さんが女神天国用に制作されたオリジナル主題歌「パラダイス」を歌います。老若男女と幅広く人気のある森口博子さんの新曲が聞けるのは、この1本だけです。


NEC
人間を三只眼に変えてしまう寄生虫「眼宿蟲（ヤンスーチョン）」をめぐって、
パイと八雲は新たな闘いに巻き込まれる。
CD-ROMだから、このスケール！
あの3×3EYESが
オリジナルストーリーで登場！
●パソコン版を上回る総数6,000枚のグラフィック！
●TVアニメ以上、秒間最大14コマのアニメーション処理！
●パイ役の林原めぐみさん他、OVAと同じ豪華声優陣！
●マルチストーリー、マルチエンディングを採用！
サザン アイズ
3×3EYES
～三只眼變成（さんじやんへん）～
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
7月発売予定／希望小売価格8,800円（税別）
©NEC Home Electronics,Ltd. ©高田裕三／講談社 ヤングマガジン ©日本クリエイト
開発：日本クリエイト株式会社
PCエンジン版スペシャルプレゼント
なんと！オリジナルプロモーションビデオクリップ（非売品）が付いてくる!!
パソコン版で話題になったプロモーションビデオが、PCエンジン版にももれなく付いてくる!!ゲーム本編で使用した原画をもとにオリジナルアニメを制作。ゲームの中のシーンを、さらに迫力のビデオで楽しめる。しかも、パソコン版の内容にPCエンジンオリジナルシーンを新たに追加！
「3×3EYESファン」「アニメファン」は要注目だ!!
（非売品・パッケージに同梱・VHS作品）
マウス対応。大人気パソコンA・RPGの超移植
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
6月17日㈮発売予定
希望小売価格7,800円（税別）
©NEC Home Electronics,Ltd. ©日本ファルコム
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
マウス対応
マッドストーカー ―フルメタルフォース―
MAD STALKER FULL METAL FORCE
アーケードカード専用ハイパーアクション
PCエンジン CD・ROM²アーケードカード専用ソフト
8月発売予定
希望小売価格5,800円（税別）
©NEC Home Electronics,Ltd. ©KOGADO STUDIO
ARCADE CD-ROM² 専用
ぽっぷるメイル
日本ファルコムの大ヒット作、待望の超移植
PCエンジン スーパーCD・ROM²ソフト
今夏発売予定
希望小売価格7,800円（税別）
©NEC Home Electronics,Ltd. ©日本ファルコム
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
お問い合わせ先は NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111（大代表）


KONAMI
もう廊下でぶ
出会いは突然…彼女たちが、
朝日奈 夕子
趣味：流行っている場所に行くこと。
ミーハーで噂話が大好き。
勉強以外の知識はかなり持っている。
――ワンポイントアドバイス――
プレゼントは前の年と同じじゃ嫌われるぞ。
清川 望
趣味：運動（毎朝ジョギングしている）
男まさりのスポーツガール。
鈍クサくて優柔不断な男は嫌い。
――ワンポイントアドバイス――
女の子扱いをする言葉を選ぶとよろこぶぞ。
虹野 沙希
趣味：料理
明るく、家庭的。面倒見がよい。
「努力」「根性」という言葉が好き。
――ワンポイントアドバイス――
デートはインドアよりアウトドアが好きだぞ。
古式 ゆかり
趣味：編み物
星野不動産社長（怖い）の娘で、お嬢様。
優柔不断。運動神経の良い男の子にときめいてしまう。
――ワンポイントアドバイス――
見栄を張らずに問いかけにはすなおに答えよう。
片桐 彩子
趣味：映画鑑賞
おおざっぱで細かいことは気にしない。1つのことに熱中すると周りが見えなくなる。
――ワンポイントアドバイス――
海やプールは大嫌い。最初のうちはデート先に選ばない方がいいぞ。
恋愛シミュレーションゲーム
ときめきメモリアル
TM
©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
好評発売中 定価8,800円
KONAMI
マウス
SUPER CD-ROM² SYSTEM
ときめきメモリアル
©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
KONAMI
HE system PC Engine

つかった？

どこかできみを待っている。



美樹原　愛

趣味：ペットと遊ぶこと
異性に対しては消極的。目立たない女の子。空想が好きでときどき自分の世界に入ってしまう。
——ワンポイントアドバイス——
意外とホラー物が好きらしい。

早乙女　優美

趣味：ゲーム（特にカードゲーム）をすること。
早乙女好雄の妹。
感情の起伏が激しく、とても子供っぽい。
——ワンポイントアドバイス——
子供扱いすると嫌われるぞ。

藤崎　詩織

趣味：音楽鑑賞
かわいい上に勉強も運動もできて、3拍子そろっている。思いやりがあって、やさしい。ただし、理想は高い。
——ワンポイントアドバイス——
パラメーターは平均的に上げよう。

紐緒　結奈

趣味：世界征服の為の研究
理屈っぽく、頭脳派。
正義ぶる奴は大嫌い。
——ワンポイントアドバイス——
デート中の会話では変わったものを選んでみよう。

鏡　魅羅

趣味：ウインドーショッピング
ちょっと冷たく、タカピー。
自分の美貌に絶対の自信をもっている。
——ワンポイントアドバイス——
デートは美貌を誇示できる所を選び、おだてまくろう。

如月　未緒

趣味：読書
内気でおとなしい。
体が弱く、貧血ぎみ。
——ワンポイントアドバイス——
激しく体を動かすデートは厳禁だ。

インフォメーション CD 6月3日発売

ときめきメモリアルがCDドラマになって6月3日いよいよ発売!

金月真美を始めとするゲームのメインキャラクター4人に加え、CDだけのオリジナルキャラクターが登場／久川綾、國府田マリ子、緒方恵美他の豪華キャストが熱唱／熱演／3部構成のオリジナルドラマとテーマソング、イメージソング計4曲で贈る豪華版!!
KICA-7640　¥2,800（税込）
制作・発売元/コナミ株式会社　販売元/キングレコード株式会社

北海道　札幌011(241)4900　北陸　新潟025(229)1141　九州　福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444
東北　秋田0188(24)7000　四国　松山0899(33)3399　志布志0994(72)0606　鹿児島0994(44)3977
（以上、全10局開設しております）

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室　コナミホットライン　フリーダイヤル0120-086-573（ハロー　コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。


PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
絶好調のボディコン除霊師、
美神はどこまで稼げるか!?
カードバトルアドベンチャーで吹き荒れるSEXYタイフーン!
必殺技VS必殺技のカードバトルは興奮必至!
横島煩悩メーターは、はたして何を巻き起こすのか?
悪霊も、商売敵も蹴散らしてGS美神令子が今日もガンガン稼ぎますっ!
ナイトメア
体 090 霊 060
破魔
封魔
封魔
必殺
謎
美神
体 080 霊 060
PCエンジンスーパーCD·ROM²専用
ゴーストスイーパー
GS美神
正義と世の理に従い、
その者を解放せよ!!
今夏発売予定
¥8,800(予)[税別]
©椎名高志/小学館・旭通・東映動画 ©BANPRESTO 1994

PC Engine

SUPER CD·ROM² SYSTEM

PCエンジンスーパーCD·ROM²専用



さあ、愛のエナジー今こそひとつにして…

美少女戦士セーラームーン

セーラームーンのあたらしい魅力が、
PCエンジンで華麗に炸裂！
5人のセーラー戦士のなかから1人を選んで物語をすすめていく、
ドキドキもののデジタルコミック・アドベンチャーよ。
おしゃべりは、もちろんTVアニメと同じ声優さん。
ゲームだけのオリジナルストーリーを楽しんでね。





8月発売予定！
¥8,800(予)［税別］

株式会社バンプレスト BANPRESTO
〒111 台東区雷門2-16-9
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

プロ野球 公認 12球団

INTEC

PC Engine SUPER CD-ROM²

興奮がオーバー・フェンス!!



データだけではなく選手の動きもリアルに再現!選手の個性をビジュアルに演出!!



自分の好きな選手をトレーニングモードで実力アップ!夢のスーパースターに!!

最新実録データがバッチリ!
好評プロ野球ゲームシリーズ'94年版!!

アクション&シミュレーション

ザ・プロ野球 SUPER '94

'94.6.17発売!!
¥7,200(税別)

㈳日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム
©1994 INTEC INC.

オールスター戦ありのペナントモード、友達同士で遊ぶVSモード、さらに夢のホームラン競争と楽しみ方もいろいろ盛りだくさん。
投げる、打つ、走る、守るのプレイはもちろん、自分の好きな選手をトレーニングモードで鍛え、実力アップもはかれる。
日本一の監督をめざすか!? 好きな選手をスーパースターに育て上げるか!?
迫力あふれるリアルな興奮のなか、自分の思い通りにプロ野球が楽しめる!!

お問い合せは/インテックゲームステーション ☎03-3378-2680

'94東京おもちゃショー

NECブースに注目!!

期待のニューマシンや新作ソフトがいっぱい!!

たのしさいっぱい 超うれしい いろいろマルチ おもしろメディア

- 一般公開日:6/4(土)・5(日) 9:00〜17:30
- 会　　場:幕張メッセ
- NECブース:展示ホール2
- 入　場　料:500円



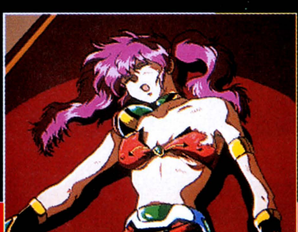
新戦闘システム
「A・I・R(エア)システム」を採用！

戦闘システムは全て一新！ 従来のターン制を廃止して、各キャラの持つ素早さをダイレクトにゲージで表した「A・I・R（アドバンス・イン・リアルタイム）システム」が緊張感あふれるリアルタイムバトルを実現しました！



アドベンチャーパートの新規導入！

キャラクターの感情をより深く表現するため、ゲームの導入部にアドベンチャーパートを採用しました。ここで物語の基本設定も判るようになっているから、シリーズを初めてプレイする人でも大丈夫！



ビジュアルシーンはシリーズ中最大量！

もちろん！ コズファン期待のビジュアルシーンもよりグレードアップ！
PCエンジンCD-ROM²ソフトの限界に挑戦した圧倒的ボリュームと最高のクオリティ。
あまりのデータ量のため、「突入編」「激闘編」と2巻に分けてリリース！



■原作／キャラクターデザイン　越智一裕
■メカニックデザイン　小原渉平

PCエンジン スーパーCD-ROM²専用・RPG

6月10日発売予定

予価7,600円（税別） TJCD4038

コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説

—突入編—

伝説へのプレリュード

★'94東京おもちゃショー出展（NECブース）

シリーズ最終巻
コズミックファンタジー4 銀河少年伝説
—激闘編— 光の宇宙(うみ)の中で…
近日発売予定！

コズミックメディアミックス・プロジェクト発動!!

発売予定 コズミック・ファンタジー —銀河女豹の罠—

オリジナルビデオアニメ
'94年8月25日
セルビデオ・LD

ファン待望！

発売元／徳間書店　販売元／徳間ジャパンコミュニケーションズ　© 1994 越智一裕・TTT

株式会社日本テレネット
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル TEL.(03)5394-6601


せいせんしでんしょう
聖戦士伝承
雀卓の騎士
じゃんたくのきし
PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
《キャラクターデザイン・作画監督》 湖川友謙
《声の出演》 中原茂・水谷優子
田中秀幸・伊藤美紀・篠原恵美
根谷美智子・石森達幸
まるたまり・吉田古奈美
宮田浩徳・細井治・熊谷ニーナ
西村ちなみ・福島おりね
ビアレス
ここがその遺跡か？
麻雀の役を
憶えている者は
幸せである。
我々は
その記憶を
印されて地上に
生まれてきたが、
それを思い出すことなく
安易に和了る性を持たされたから。
それゆえに、精霊たちが語る
この物語を伝えよう…
これから始まろうとしている……
聖戦士たちの物語を……。
PCエンジン
スーパーCD-ROM²専用ソフト
'94年6月下旬発売予定
予定価格 8,500円(税別)
© 1994 Nihon Bussan Co., Ltd.
Nichibutsu
日本物産株式会社
大阪市北区天神橋1丁目12番9号
'94東京おもちゃショー 6月4日(土)・5日(日)
Nichibutsuブースで会いましょう！
新作ソフトが目白押し！ F1マシンもやってくるぞ！
'94東京おもちゃショー
NECブースに注目!!
期待のニューマシンや新作ソフトがいっぱい!!
たのしさいっぱい 超うれしい
いろいろマルチ おもしろメディア
■一般公開日：6/4(土)・5(日)
9:00〜17:30
■会 場：幕張メッセ
■NECブース：展示ホール2
■入 場 料：500円



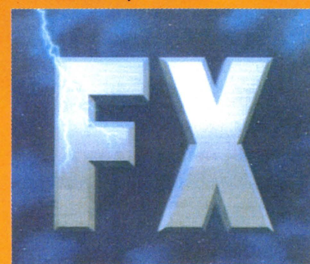
"愛してるって、いってください"
内容が細かくて深くて……夢の中のシーンは、朋美がひと味違って楽しかったです。素敵な初恋をしてね。
片桐朋美：井上喜久子
とってもリアリティがあって、瑠衣が私に似ている所がたくさんあって楽しめました。感想を聞かせてね。
水樹瑠衣：吉田古奈美
超豪華声優陣
初恋物語＆電脳天使ミニAVG出演
片桐朋美：井上喜久子　お父さん：沢木郁也　フォルシーニア：天野由梨
水樹瑠衣：吉田古奈美　お母さん：小池克枝　クレアリデル：松下美由紀
城島理紗：椎名へきる　園田くん：坂本千夏　エインデベル：椎名へきる
水樹結衣：荒木香恵　名木田先生：伊藤美紀　リアムローダ：岡本麻弥
秋　桜子：まるたまり　プレイヤー：細井　治　リガルード神：西村知道
電脳天使ドラマ『天使たち対ベスティア』出演
フォルシーニア：天野由梨　リアムローダ：岡本麻弥　岡田馨子：水沢　潤(上原慶子改め)
クレアリデル：松下美由紀　ミリネール：荒木香恵　フォル2/アクエリュース：兵藤まこ
エインデベル：椎名へきる　英　貴也：細井　治
挿入歌『星遊び』　歌：椎名へきる
海岸シーンのちょっといけずな理紗ちゃんがプリティ。ダメでもあきらめずに何度もチャレンジしてほしいな。
城島理紗：椎名へきる
SUPER CD·ROM² SYSTEM
マウス 対応
初・恋・育・成・シミュレーション
初恋物語
PCエンジンスーパーCD-ROM²専用 PCエンジンマウス対応
アナタだけの初恋育ててみませんか？
大好評発売中!!
価格7,800円(税別)
'94東京おもちゃショー
NECブースに注目!!
Timは、『電脳天使』を出展！
イベントで、天使たちに会える!!
たのしさいっぱい、超うれしい
いろいろマルチおもしろメディア
■一般公開日：6/4(土)・5(日)
9:00～17:30
■会　場：幕張メッセ
■NECブース：展示ホール2
■入場料：500円
Tim TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
制作・発売／徳間書店インターメディア(株)　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL03-3432-4471
販売協力／(株)徳間書店　〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 TEL03-3591-9163
販　売／徳間ジャパンコミュニケーションズ　〒105 東京都港区西新橋1-17-16 TEL03-3591-9163
脚本／ゲームデザイン：古雅ちはや
イラスト／原画：まみやなつき
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.／NEWS INC.

緊急速報 ＦＸ本体および仕様、ソフトを

ＦＸ（仮称）最新情報









「NEC全国ソフトメーカー会」で発表

5月13日に判明したすべて

5月13日「NEC全国ソフトメーカー会」会場において、ＦＸの機能であるフォトCDの再生、ＦＡＸモデム（参考出展品）を使ったデモンストレーションが行われた。

一番の注目はPC98シリーズにPCエンジンDUOシリーズとＦＸをCD-ROMドライブとして使用する専用アダプター（参考出展品）。現在発売中のPC98のCD-ROMドライブとＦＸの予定価格はほぼ同等の5万円程度。となるとアダプタの価格に左右されはするが、倍速CD-ROMドライブとＦＸの一挙両得といったウレシイものだ。また、将来はＦＸがまるまる入ったPC98シリーズの発売も考えられているそうだ。



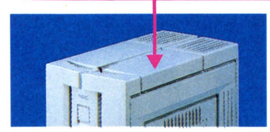
PC-9821にPCエンジンDUO-RXをつないだ場合

FXはオフホワイトのスタンドタイプ

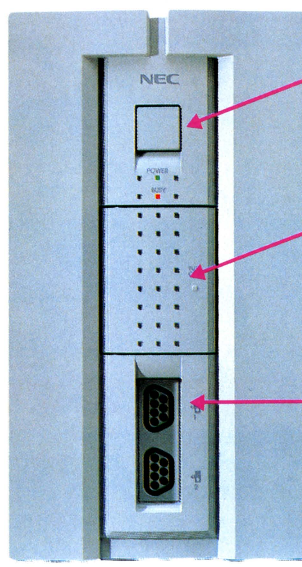
ついにＦＸの本体モックアップ（実物大模型）の写真を入手！色はホワイト系統と想像がつく範囲内であった。しかし、そのフォルムはなんとスタンドタイプであった。まだモックアップなので細部までは不明だが、現段階でわかっている部分を図解するぞ。

CDカバー

CDを入れる部分はＦＸの上部。フタが上にパカッと開くのだ



ＦＸ上部に注目してね



ＦＸの前面の左右幅は旧PCエンジンのCD-ROM²より少し大きい

ON／OFFスイッチ

この小さい四角がスイッチ。どうやらプッシュ式のようだ

バックアップメモリ増設用スロットカバー

ここの右側のPUSH OPENを押すとバックアップメモリ拡張スロットがあるハズ

コントロールパッドポート

標準で2個のパッドをつなげられる。ちなみに、ＦＸは6ボタンのパッド1個が標準装備



※このページの画面4点は'94年おもちゃショーのために開発されたＦＸのデモ画面の一部です

取材によって大解析！

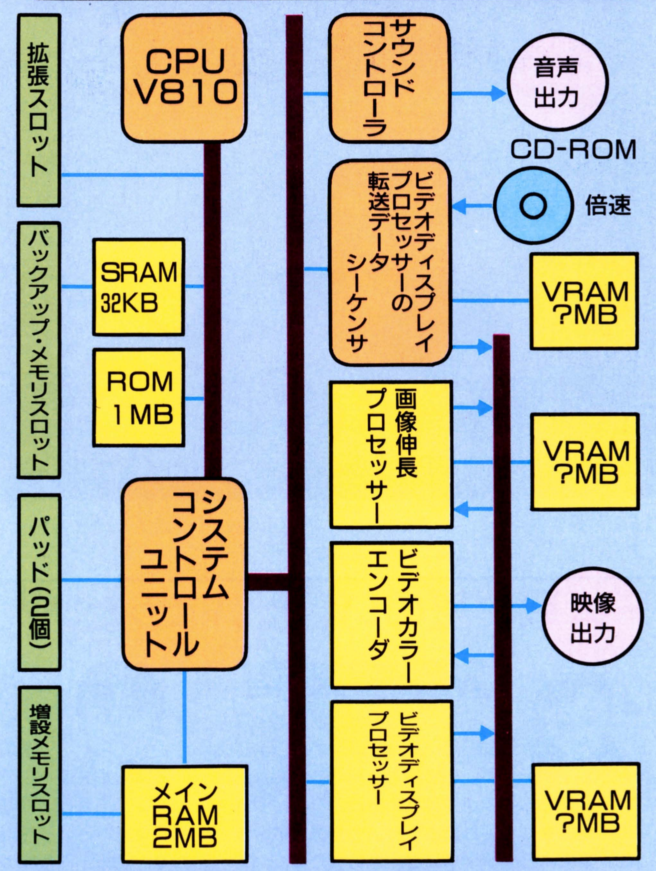
ＦＸの仕様詳細に加え、11月下旬に本体と同時発売されるゲーム3～5本の中に含まれる可能性があるタイトルを紹介。現在サードパーティも未定といった状況だが、今後スペックを生かしたオリジナルゲームのラインナップを予定している。また、ライバル機の最新動向もレポートしたぞ！



ＦＸの主な仕様（5月13日現在）

CPU	32ビットＲＩSCプロセッサー「V810」 クロック周波数21.5MHz
メモリ	メインRAM――2Mバイト V RAM――1.25Mバイト ROM――1Mバイト CDバッファ――256Kバイト バックアップRAM――32Kバイト
CD-ROMドライブ	倍速
対応CD	音楽CD、CD-G、CD-EG フォトCD（予定）、ビデオCD（検討中）
グラフィック	フルカラー最大発色1677万色 最大9画面合成 解像度――横256ドット×縦240ドット標準（PCエンジンと同等） 横320ドット×縦240ドット最大 スプライト――最大128個 バックグラウンド――最大7面 エフェクト――回転、拡大、縮小、セロファン、フェード プライオリティ
動画圧縮	JPEG／ランレングス（毎秒30フレーム） 機能――表示画面スプリット、水平・垂直、スクロール
音源（予定）	ADPCM――2チャンネル サンプリング周波数 3.9～31.9KHz 波形メモリ音源（6音） CD-DA （上記音源と外部ステレオ入力のミキシング可能）
出力	映像――ビデオ端子／S端子対応 音声――ステレオピンプラグ
拡張スロット	メインメモリ増設用（本体下部予定） バックアップメモリ増設用（本体前面予定） 機能拡張用（本体後部予定）
コントロールパッドポート	2ポート
電源	AC100V（50／60Hz）
サイズ	未定
重量	未定
添付品	6ボタンパッド（1個）

取材でつかんだシステムを図解



※VRAMの?MBの総計は1.25MBです。

ミニ用語解説

●メインＲＡＭ→ＣＰＵが直接読み書きする記憶部分　●Ｖ－ＲＡＭ→ビデオラム。画像を記憶するメモリ　●ＲＯＭ→読み出し専用のメモリ。ＰＣエンジンではシステムカード部分　●ＣＤバッファ→ＣＤから読みだしたデータを溜めておくメモリ　●セロファン→半透明色機能　●プライオリティ→バックグラウンド、スプライト、自然画の優先順位制御　●ＪＰＥＧ→画像圧縮の国際統一規格。

アニメさながらのビジュアルで格闘

バトルヒート（仮称）

●メーカー名：未定　●発売予定日：未定　●予定価格：未定

アニメーションバリバリのアクション

コマンド入力で技を出し、１対１で戦うアクションゲームだ。このゲームの特徴は大きく2つある。ひとつはキャラクタがスプライトで描かれておらず、アニメのような動画であること。もうひとつは、プレイヤーの視点が固定式ではなく、多方向からになっていること。

キャラクタが攻撃するごとに視点が切り替わり、ひとりのキャラクタがアップになる画面も多い。そのため現段階では距離や間合いがつかみづらく、改善中だそうだ。

この画面上部のウインドウのキャラクタの大きさで、２人の距離がわかる。





○必殺技を使おうとしているところ。このようにメイン画面がひとりのキャラクタだけになる視点もある。'94東京おもちゃショーでプレイできるぞ！

ここがFX　専用チップの動画がスゴイ

格闘ゲームなので、スピードは気になるところ。さらに動画となると、アニメーションのなめらかさや、読み込みのための速度が遅くては致命的だ。しかし、このゲームの場合まったくその心配はない。というのは、ＦＸは動画を専用のチップが処理しているためだ。

このゲームの場合も読み込みは一瞬で気にならない。また、１秒の間に30コマ再生できる能力を持っているのでなめらかさも抜群。カクカクした不自然な動きではなく流れるように自然にアニメする。



○投げ飛ばされる場面もなめらか。まるでアニメを見ているようだ



○ちなみに、メイン画面の上部にあるゲージは体力を表している



○さすがに、戦闘にはいる前の読み込みは瞬間とはいかないそうだ

開発状況レポート

現在は、キャラクタが２人入っているだけ。対COMでプレイできるキャラクタは２人。対COM同士で戦いをながめることができるのも同じ２人といった状況だ。パンチ、キックのほか必殺技などアクションはけっこう入っている。

まだまだ不完全な状態なので、戦闘のシステム自体をどんどん改良している。特に、２人のキャラクタの距離関係をわかりやすくするシステムを検討している。



○実際にプレイできるが、まだまだゲームとしては未完成の状態。早く遊べるようになってほしい

ＦＸ取材班のいいたいほうだい！

ハードおんち、ハードかじり、ハードおたくと、ハードの理解度に応じて３タイプの編集部員でＦＸ取材班を結成。取材後の感想は!?

ハードおんちの目



ＦＸって、動画が得意だとは聞いていたけど、やっぱりスゴイ。いつ読み込んでるかわからないし、アニメーションはなめらか。このビジュアルで格闘をやってしまおうという発想に驚きました。格闘よりもアデジコミなんかのほうが向いてると思うのは私だけでしょうか。

ハードかじりの目



ゲームシステム的には、ひと昔前にあったレーザーディスクのアクション＋最新の格闘アクションって感じ。今回ＦＸの動いている画面を初めて見たけど、予想以上になめらかで驚いてしまった。読み込みもまったく気にならないし、アニメを見ているみたい。ちょっとほめすぎかな。

ハードおたくの目



ＪＰＥＧで圧縮された画像を専用のチップで展開、秒間最大30コマで再生できる動画のなめらかさは驚異的。ＭＰＥＧを採用している他の次世代マシンでは、ここまでの鮮明な画像は望めないだろう。だが、ＣＤから随時画像データを読み込むためにＢＧＭが内蔵音源なのは気になる。

ポリゴンを取り込んだ格闘ゲーム！

ＦＸファイター（仮称）

●発売：現在検討中

角張っていないポリゴンの格闘

ポリゴンを応用した格闘ゲームだ。『バトルヒート』同様、コマンド入力で技を出し、１対１で戦う。

『バトルヒート』と同じく、視点が切り替わるので距離や間合いがわかりづらいという点。もちろん現在改良中とのことだ。

この『ＦＸファイター』の特徴は、角が目立たないほど超大量のポリゴンで描かれたキャラクタだ。



○膨大な数のポリゴンで構成されたキャラクタなので表面はなめらか



○必殺技ももちろんある。左右両脇にあるゲージはボタンのためゲージだ。まだあまり技が入っていない状態だったので必殺技の迫力のほどは不明だ

ここがＦＸ　ポリゴンを映像として処理

きめ細かに描かれたポリゴンのキャラクタたちがポリゴン専用チップなしで動くタネ明かしは画像取り込みにある。まず、ワークステーション（パソコンよりも一段高度な機能を持つ小型コンピュータ）で大量のポリゴンを駆使したキャラクタを作成。その画像をそのまま動画として取り込むのだ。ポリゴンデータではなく動画データとして扱うので、ＣＰＵの介在なしに動画専用チップが処理を行う。その結果、大量のポリゴンキャラクタがスピーディに動くのだ。



○背景もポリゴンで構成されたものを画像として取り込んでいるのだ



○プレイできる状態ではあった。動きもとりあえずスムーズである



○角張っていないキャラクタっていうのは臨場感があってウレシイよね

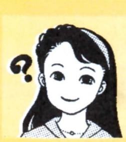
開発状況レポート

やっぱり、『バトルヒート』と同様に現在キャラクタが２人入っているのみ。必殺技もほとんど入っていないので、開発はまだまだこれからといったところ。

また、このゲームは発売するかどうか現在検討中だとか。これだけ緻密なポリゴンキャラクタを作るためには、開発にかなり手間がかかっているハズ。それなのに一般ユーザーはプレイできないかもしれないなんて、もったいないよね。ぜひ発売してほしいゲームだ。

ＦＸ取材班のいいたいほうだい！

ＦＸはポリゴン専用チップを搭載していない。けれども、一応ポリゴンはできる。さて、取材班の見方は…？



ハードおんちの目

へーっ、ＦＸでもポリゴンできるんだ。ん？　でもなんか話を聞いてるとポリゴンじゃないのかなぁ。私には見た目も、操作感もポリゴンなんだけど。でもまだ開発の初歩段階のようで操作はできるけどゲームとしては遊べませんでした。だから、おもちゃショーではデモ展示なんだって。



ハードかじりの目

見た目のポリゴンの細かさは驚異的。開発の方によれば、これと同レベルの処理を行うポリゴンチップは高価なため、コンシューマ機には積めないとか。ＦＸの場合ポリゴンの絵をまるごと取り込む方法でクリア。でも、『バーチャファイター』のようなゲーム性を期待するのはツライ？



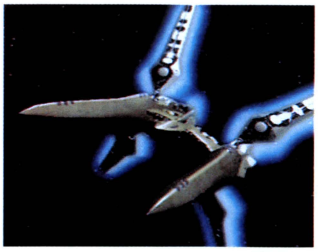
ハードおたくの目

この『ＦＸファイター』はアクションのすべての結果をあらかじめ画像データとしてＣＤに収録してあり、操作によって生じた場面にあてはまる画像を再生しているにすぎない。ＦＸの強力なＣＰＵパワーと各種内蔵プロセッサーを駆使すれば、実用レベルでポリゴンを扱えるはずだが…。

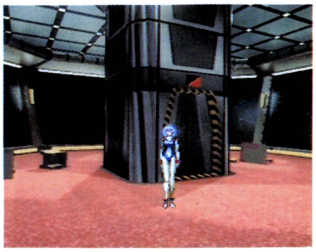
宇宙が舞台の美少女アドベンチャー

チームイノセント（仮称）

●メーカー名：未定　●発売予定日：未定　●予定価格：未定



↻宇宙船が航行している。ＳＦ映画のようにリアルに航行する予定



↻真ん中のキャラクタを操作して、宇宙船の中を探索しているところ

3人の女のコが主人公のSFもの

このゲームはまだ、4枚の絵をとりあえずイメージで作っただけの状態だ。3人の女のコが主人公という設定と、宇宙を舞台にしたSFアドベンチャーであるという設定しかまだ決定していない。

一見、PCエンジンの『ソル・ビアンカ』と『コブラ』をたして2で割った感じだ。今後の開発の展開を待たなくてはゲームの内容はまだまだ見えてこない。



↑3人もの女のコが主人公のＳＦアドベンチャー。まだまだイメージ段階なのでゲーム内容は見えていない

ここがFX



↻キャラクタよりも背景に注目。色数の多さがリアルな映像を可能にしている。ちょっとレーザーアクティブの映像っぽい雰囲気になってるね

ハードトピックス

PC Engine DUO-RX

なんと29,800円!!



↻ＰＣエンジンＤＵＯ－Ｒからの変更点は、色とパッド。パッドは単体売りする予定もあるが詳細は不明

NECはFXに完全移行するわけではない

ＦＸが発売されると、PCエンジンからＦＸに完全に移行するのでは？　と心配するPCエンジンユーザーもいることだろう。しかし、その心配は皆無といっていい。その証拠にPCエンジンDUO-Rの廉価版であるPCエンジンDUO-RXが2万9800円(税別)で6月25日に発売される。

これは、PCエンジンを続ける気なんだぞ！　という意思表示も含まれているようだ。

また、5月13日に行われた「NEC全国ソフトメーカー会」において、「PCエンジンとＦＸは土俵が違うものである。よって、同時展開していく」と受けとれる内容の発表があった。もともとＦＸはPCエンジンのバージョンアップマシンではないので、互換性はない。PCエンジンとＦＸを同時展開していくのが当然といった観もあるが、PCエンジンユーザーとしてはひと安心といったところだ。

PC エンジン DUO-R



↻'93年３月25日３万9800円(税別)で発売されたＰＣエンジンＤＵＯ－Ｒ。これよりさらに安くなった

	PC エンジン DUO-R	PC エンジン DUO-RX
色	ライトグレー	シャドーグレー
パッド	ターボパッド（2ボタンパッド）	アーケードパッド（6ボタンパッド）

年内発売予定の32ビット機の最新情報！

FXのライバル機の動き

'94年５月は32ビット機の発表会ラッシュだった。５月10日にはプレイステーション、５月13日にはＦＸの説明会が開催された。また、５月16日にはサターンの内覧会もあった模様だ。ここでは気になるＦＸ以外の２機種を紹介。

セガ・エンタープライゼス

セガサターン

●発売予定：11月　●予定価格：５万円以下

64ビット級のパフォーマンスを持つツワモノ

セガサターンの最大の特徴は32ビットCPUを２つ搭載していること。それぞれのCPUに計算を分散させることによって、64ビット級の威力を発揮することも可能だとか。

ちなみに、サターンと同時期に発売予定のメガドライブのブースター、スーパー32Ｘも、サターンと同じチップをCPUとして２つ搭載している。これでメガドライブも一種の32ビット機に変身できてしまうそうだ。しかし、サターンとの互換性はまったくない。

残念ながら５月16日の内覧会で明らかになったサターンの詳細は、一般報道関係には発表されていない。

ここに掲載した情報よりもさらに詳しく知りたい人は、６月８日発売予定のメガドライブＦＡＮ７月号の付録「サターンニュース」を読んでくれ。

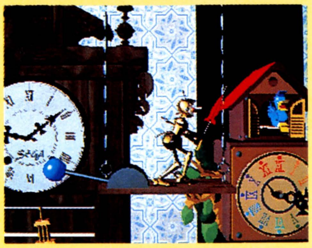


⇧銀色のボディが特徴。ＣＤ－ＲＯＭカバーだけでなく、ＲＯＭカートリッジスロットが後部上面にあるのだ

開発中の業務用基板タイタンと互換性あり

現在移植が決定している業務用ゲームは『バーチャファイター』『デイトナUSA』の２本のポリゴンゲーム。このセガを代表するとも言える２本がサターンを際立たせている。

また、セガが現在開発中の業務用基板タイタンとサターンは互換性を持っている。つまり、タイタンとサターン間の移植が比較的に楽というわけ。ということはタイタンから頻繁にゲームが移植される可能性大だ。



⇧サターンで開発中のアクションゲームの画面。ＣＧ風のキャラクタがコミカルかつリアルに動く!?



⇧業務用の『バーチャファイター』の画面。メガドライブＦＡＮ７月号はサターン版の画面をおがめるぞ



⇧サターンに移植が決定している業務用『デイトナＵＳＡ』の画面。これもポリゴンのゲームだ

ソニー・コンピュータエンタテインメント

プレイステーション

●発売予定：年内　●予定価格：５万円以下

高速３次元処理がとにかくすごいマシンだ

プレイステーションは高速３次元処理が大の得意。ポリゴンの描画は１秒間に最大36万ポリゴンも可能な豪勢なものだ。業務用の３Ｄゲームのほとんどは、楽勝で再現できる。

豪勢なのは３次元処理だけではない。ADPCMが24チャンネルもある、パッドに14個ものボタンがある、データ保存にメモリカードを使う…。とにかくゼイタクマシンだ。



⇧本体はスッキリとしたデザインだ



⇧これは『ポリポリサーカスグランプリ（仮称）』。この３Ｄレースゲームの開発はかなり進んでいるとか

サードパーティ164社、年内発売予定ソフト27本

さらに、ゼイタクなのはハード発売前からサードパーティが164社もあること。その中にはナムコやカプコンなど大手メーカーの名前もある。ここでは、年内発売予定の27本のソフトタイトルを紹介しておこう。

年内発売予定のタイトル一覧（メーカー名の五十音順）

会社名	タイトル	ゲーム内容	発売予定日
アートディンク	A. IV.	シミュレーション	'94年末
アスキー	柿木将棋（仮称）	テーブルゲーム	本体と同時予定
ヴァージンゲーム	7th Guest Ⅱ：11th Hour	アドベンチャー	'94年末
コナミ	極上パロディウス 実況パワフルプロ野球'95	シューティング スポーツ	'94年末 '94年末
サクセス	４人の達人	思考ゲーム	'94年末
三栄書房／ワープ	未定	インタラクティブムービー	'94年末
サン電子	マージャン（仮称）	テーブルゲーム	'94年末
シャノアール	麻雀悟空　天竺（４人打ち）	テーブルゲーム	本体と同時予定
ズーム	Zero Divide（仮称）	アクション	本体と同時予定
セイブ開発	「雷電」シリーズ	シューティング	本体と同時予定
ソニー・コンピュータエンタテインメント	ORA-194（仮称） がんばれ森川くん２号（仮称） ポリポリサーカスグランプリ（仮称） V-ゾーン（仮称）	3Dシューティング ロールプレイングゲーム アクションパズル パチンコシミュレーション	'94年末 '94年末 '94年末 '94年末
ソニー・ミュージック・エンタテインメント	未定	アクションアドベンチャー	'94年末
テクノソフト	熱血親子	格闘アクション	本体と同時予定
テンゲン	RACE DRIVIN'（仮称） たま（仮称）	ドライブシミュレーション アクション	本体と同時予定 本体と同時予定
NEW	PS-X BOXING	スポーツ	'94年末
ネオレックス	コズミックレース（仮称）	レース	本体と同時予定
パンサーソフトウェア	HAMLET	ロールプレイングゲーム	'94年末
フロム・ソフトウェア	クリスタル・ドラゴン（仮称）	ロールプレイングゲーム	'94年末
ポニーキャニオン	メタル・ジャケット（仮称）	3Dアクションシューティング	'94年末
ポリグラム	ツインゴッデッス（仮称）	格闘アクション	'94年末
マップジャパン	バーチャ麻雀	テーブルゲーム	'94年末
ライトスタッフ	ブルーフォレスト物語	ロールプレイングゲーム	'94年末

業界最大規模のイベントの見どころを一足先に公開！

'94東京おもちゃショー お楽しみガイド

今年も「東京おもちゃショー」の季節がやってきた。今回は新作ソフトに加え、待望の新ハードも登場。6月4日・5日の一般公開日に向け、内容を予習しておこう！

新ハード発表&話題作ラッシュのNECブースに注目

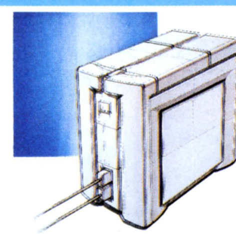
6月4日、5日の2日間、千葉県・幕張メッセで行われるこのイベントには、今年もさまざまなメーカーが出展。その中で、PCエンジンユーザーがもっとも気になるのは、やっぱりNECブース。例年どおりサードパーティの新作ラインナップに加え、今年は2種類の新ハードも登場するのだ。



○今年もおもちゃショーがアツイ！

新ハード「FX」&「DUO-RX」デビュー

今月速報をお伝えしているNECの32bitマシン、FX（仮称）が、ついにその姿を一般の前に現す。なんと対応ソフトも同時出展され、会場では実際にプレイすることができる！　これまで断片的な情報しか公開していなかったFXだが、開発自体はかなり進んでいたのだ。大方の予想をくつがえした縦置きタイプの斬新なフォルム、そして実写映像と高品質サウンドを両立させたデジタル動画システムの真価を、キミの目で確かめよう。さらに、DUO-Rの廉価版、DUO-RXも登場。今年のNECブースは一味違うぞ。



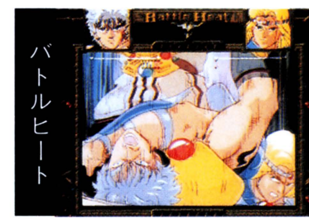
○思いもよらない形態で登場したFX



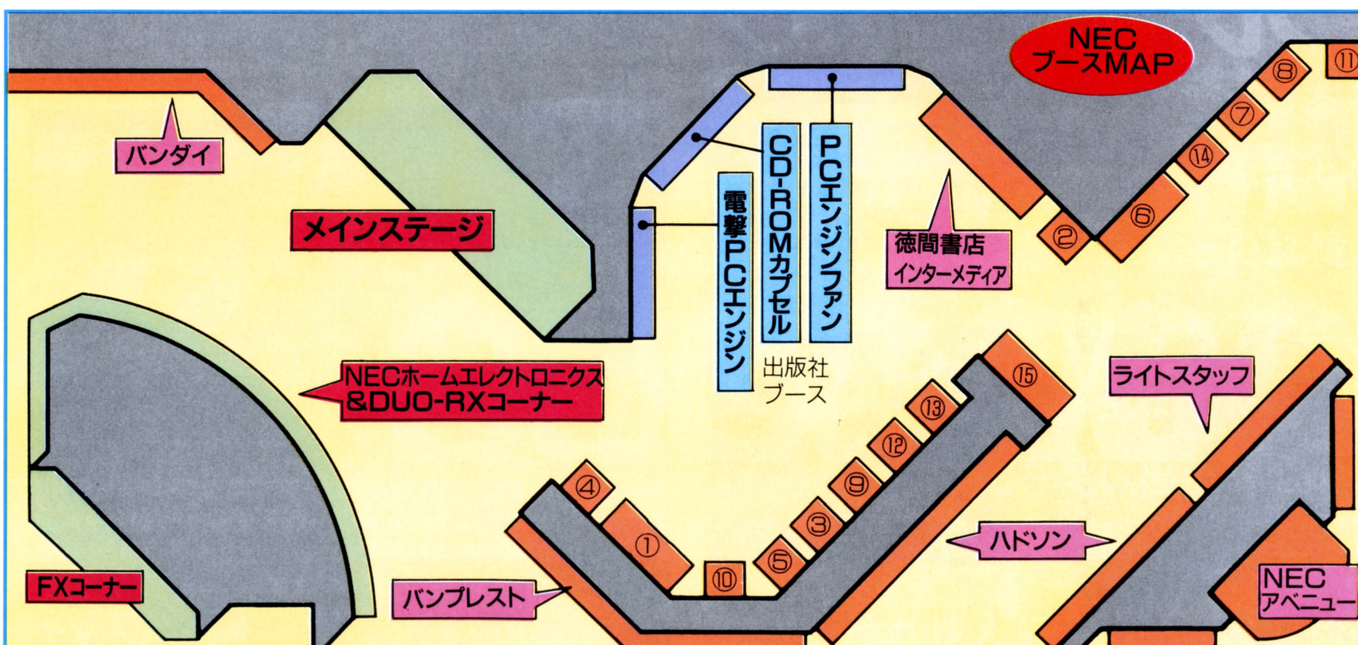
○イベント用に特別に作られたFXのプレゼンテーション・デモだ



○これは参考出展のアクション。画像取り込みによるポリゴンがみごと



○これまでの格闘モノとはひと味違う感覚。デジタル動画の威力を見よ



※記事中のおもちゃショーの写真はすべて去年のものです

発売前のソフトをプレイすることができる！

今年はPCエンジンのサードメーカー22社がNECブースに出展。実に51タイトルものソフトが集結している。中でも注目はアーケードカード対応ソフト。両対応ソフトの充実が目立っているぞ。

アートディンク



○パソコンからの移植となる高校野球シミュレーション。細部にまでおよぶ綿密なデータ量はまさに圧巻

NECアベニュー



○パソコン版の不満点を改善、さらに劇的アレンジを加えたら、文字通り「歌う育成シミュレーション」に

NECホームエレクトロニクス



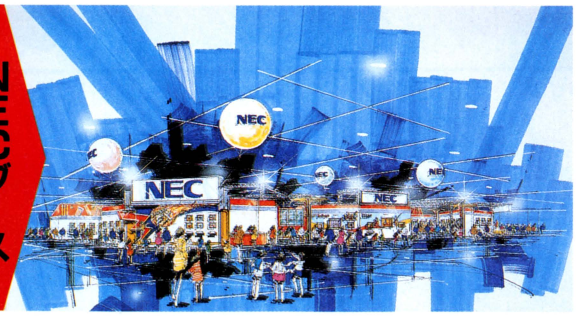
○ソフトメーカー、日本クリエイトが自ら移植を手掛けた、人気コミックのアドベンチャーゲーム

ハドソン



○アーケードカードを持っているユーザーすべてが待ち望んでいると言っても過言ではない、期待の1作

NECブースイメージイラスト



○今年も華やかな装飾

メインステージでは連日楽しいイベントが

NECブース内でひときわ目立つ箇所に設置されたメインステージでは、各メーカーがゲームにちなんだイベントを連日開催。どのステージもファンなら見逃せない内容だ。またステージ以外でも見どころがたくさん。例えばNECアベニューのブースでは『誕生デビュー』にちなんだアイドル候補生たちがキミを待っているぞ♡



○会場でしか聞けない、思わぬウラ話などが飛び出すのも楽しい

メインステージイベント一覧（5月19日現在）

主催メーカー	イベント内容	日程
NECアベニュー	葉山宏治ミニコンサート	5日11：00～
小学館	ゲーム大会	4日15：00～ 5日13：00～
テイジイエル販売	『アドバンストV.G.』 トーナメントゲーム大会	4日11：00～
徳間書店 インターメディア	『電脳天使 デジタルアンジュ』の クイズ大会&トークショー	4日14：00～ 5日12：00～
ハドソン	『餓狼伝説SPECIAL』 ゲーム大会決勝	4日16：00～ 5日16：00～
バンダイ	『ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説』 秘技紹介	4日10：00～ 5日10：00～
ライトスタッフ	木村明広先生トークショー&ゲーム紹介 『THE TV SHOW／』ゲーム大会	4日13：00～ 5日11：00～
リバーヒルソフト	『プリンセス・ミネルバ』 カラオケ&レース大会	4日12：00～
レイ・フォース	井上喜久子トークショー	5日15：00～

※イベントはそれぞれ1時間程度の予定です。

NECブース出展メーカー&タイトル一覧（5月19日現在）

①アートディンク	THE ATLAS ルネッサンスボイジャー A. Ⅲ. ルナティック・ドーン 栄冠は君に
②インテック	ザ・プロ野球SUPER '94
NECアベニュー	誕生 デビュー ドラゴンナイトⅢ ストライダー飛竜 天地を喰らう バステッド 姐 レニーブラスター クイズアベニューⅢ スペースファンタジーゾーン
NECホームエレクトロニクス	ブランディッシュ マッドストーカー フルメタルフォース 女神天国
(NECホームエレクトロニクス)	3×3EYES 三只眼變成 ぽっぷるメイル ミサイルファイター サークⅢ
③ココナッツジャパン	パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ 卒業写真／美姫
④ソニー・ミュージックエンタテインメント	爆伝 アンバランスゾーン
⑤ソフィックス	YAWARA／2
⑥テイジイエル販売	アドバンストV.G.
徳間書店インターメディア	電脳天使 デジタルアンジュ
⑦ナグザット	スーパーリアル麻雀PⅡ・PⅢ カスタム
⑧日本テレネット	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 突入編
⑨日本物産	聖戦士伝承 雀卓の騎士 まーじゃんファッション物語
バンプレスト	美少女戦士セーラームーン GS美神
バンダイ	ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説
⑩パック・イン・ビデオ	KO世紀ビースト三獣士 ガイア復活 完結編 ベースボウラー
ハドソン	ハイパーウォーズ 銀河お嬢様伝説ユナ2 ブラッドギア ネオ・ネクタリス 餓狼伝説SPECIAL 空想科学世界ガリバー 聖夜物語
⑪ヒューマン	バスティール2
⑫ビクターエンタテインメント	アルシャーク
⑬マイクロキャビン	ドラゴンハーフ
ライトスタッフ	THE TV SHOW／ アルナムの牙 獣族十二神徒伝説 フラッシュハイダース
⑭リバーヒルソフト	プリンセス・ミネルバ
⑮レイ・フォース	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争

※メーカー名の頭の番号はNECブースMAPに対応しています

PCエンジンファンブースで幻のソフトをプレイ！

さて今年も去年に引き続き、NECブースにPCエンジンファンブースを設置。今回は、PCエンジンの非売品ソフトを一堂に集め、その名も「幻ゲーム祭」を開催！ 現在入手困難または不可能な、プレミア的存在のソフトをプレイすることができるぞ。PCエンジンユーザーなら、ここへ来なければ一生後悔するかも!?



このマークが目印だ



電々(でんでん)の伝

『ボンバーマン'94』をベースに、キャラを『天外』のカブキに置き換えたアクション。制作はもちろんハドソン。ファンクラブの入会特典ソフトなのだ

ダライアスα



『ダライアス・プラス』購入者に抽選でプレゼントされた非売品Huカード。16体のボスが連続して登場する。4分間のタイムアタックモードもある

もちろんユーザー参加のゲーム大会もアリ

ただプレイするだけでは物足りないという人は、幻ゲームを使用したゲーム大会に参加しよう。使用ソフトはハドソンの非売品ソフト『電々の伝』。このソフトを使って、5人同時プレイの簡単なゲーム大会を行うぞ。参加者全員にPCエンジンファン特製うちわ、優勝者にはオリジナルTシャツをプレゼント。くわしくは会場で配付されるチラシを参照してくれ。

大会形式

- ●大会には『電々の伝』を使用します。ノーマルステージでの3分間1本勝負になります
- ●参加希望者は1時間毎に配付される整理券を受け取ること
- ●5人一組で対戦。最後に勝ち残ったプレイヤーにはオリジナルTシャツを、参加者全員に特製うちわをプレゼント！



去年のおもちゃショーでは、クイズ大会で盛り上がったのでした

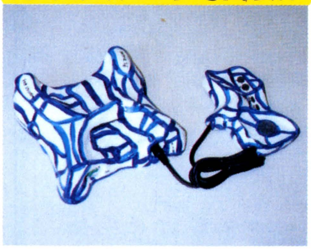


5人一組の対戦に勝利すれば、オリジナルTシャツがもらえるぞ

ゲーム大会の参加者全員と、優勝者には

PCエンジンファン特製グッズを進呈！

幻のあのハードも出展!?



時価ン百万円といわれる、日比野克彦デザインのPCエンジンも展示

ハドソンコンピュータデザイナーズスクール卒業制作アルバム



タイトル通りの作品。スーパーCD-ROM²で、ゲームが3本遊べる

OVA『コズミック・ファンタジー　銀河女豹の罠』パイロット版フィルムを上映！

徳間書店より8月25日発売予定のOVA『コズミック・ファンタジー　銀河女豹の罠』(税込4800円)。PCエンジンファンブースの中央に設置した大型プロジェクターで、発売に先駆けてこの期待作のパイロット版フィルムを上映するぞ。少しでも早くユウやサヤが文字通りアニメしまくる雄姿を見たい人は、ぜひ来てほしい。



ゲームでおなじみのキャラが、画面せましと暴れまわる！



越智先生入魂のオリジナルシナリオだけに期待がかかる



サヤの魔法、怒りのボルダインもお約束入りで迫力満点だ！

その他のブースでもおもしろイベントが目白押し！

NECブース以外にも、おもちゃショーの見どころはもりだくさん。おもちゃショーのすべてのイベントを見ようと思ったら、とても一日では足りないのだ。ここでは、PCエンジンユーザーに比較的なじみの深い3つのメーカーのブースのイベントを紹介しよう。どのイベントから見たらいいか、迷ってしまうかも!?

コンパイル　ぷよぷよランド

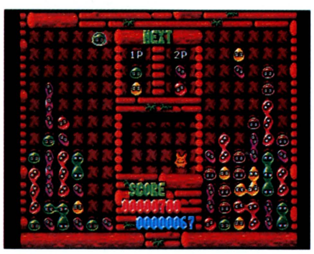
初めておもちゃショーにブースを出展するコンパイル。その名も「ぷよぷよランド」だ。毎回イベントでは異様な盛り上がりを見せるコンパイルだが、今回は…!?



◆コンパイルといえば『ぷよぷよ』

ぷよぷよ大会

いまや国民的パズルゲームと言っても過言ではない『ぷよぷよ』を使ったゲーム大会。参加希望者は14時からのエントリーに集合するべし。今から頭脳と指を鍛えて大会に臨むのだ。



◆PCエンジン版も人気バツグン

集まれ！ ぷよパフォーマー

Tシャツペイント、フェイスペイント、ぷよ美人、コスプレの4つの部門についてパフォーマンスを募集。Tシャツ&フェイスペイントはとりあえず参加したい人にオススメ。ぷよ美人は、男女問わず募集(!?)。コスプレはとにかく目立ちたい人、上級者向けのパフォーマンスだ。これらも、参加希望者は14時からのエントリーに遅れないように。



◆去年開催された「ぷよぷよフェスティバル」でのコスプレは大盛況

ぷよぷよラリー

会場で「ぷよぷよランド」ラリーカードを完成させるともらえる引き換え券で、オリジナルの音楽CDがもらえるという太っ腹企画。何が収録されているかは、聴いてからのお楽しみ…♡

SNK　NEO・GEOコスプレ選手権

SNKでは、NEO・GEOのゲームに登場するキャラのコスプレコンテストを開催。参加者は、そのキャラになりきってセリフや必殺技の決めポーズなどのパフォーマンスを披露。審査員によりベストコスプレ賞、ベストパフォーマンス賞などの各賞が決定する、という仕組みになっている。参加希望者は当日10時から15時までの間に、SNKブースのインフォメーションまで申し込むべし。なおコンテストは連日16時から開催している。また、スペシャルゲストとして人気上昇中のアイドル千葉麗子ちゃんが登場予定。本人によるトークショー「NEO・GEO大好き」もあるぞ。



◆『サムライスピリッツ』のナコルルのコスプレに挑戦した千葉麗子ちゃん。6日はスペシャルゲストとしてSNKブースに現れる！

コナミ　ツインビーPARADISE公開ライブほか

単独ブースでの展開となるコナミだが、今回はPCエンジンソフトの出展はなし。ちょっとさみしい感じがするけど、パワフルなイベントの目白押しでカバーしているぞ。まずスーパーファミコンソフト『実況〃 パワフルプロ野球』のゲーム大会を筆頭に、コナミ提供の人気ラジオ番組「ツインビーPARADISE」の公開ライブ。そして『ツインビー』シリーズのヒロインを演じる声優、椎名へきる、國府田マリ子らによるミニコンサート開催など、これまでのコナミの路線とは一風変わったイベント展開となっているようだ。



◆これはキングから発売中の音楽CD（税込3000円）。椎名へきる、國府田マリ子ら人気声優が参加。会場では彼女たちの歌声が生で聴けるぞ♡

開催日程&会場までのアクセス

会場となる幕張メッセの最寄り駅は、総武線・幕張本郷駅と、京葉線・海浜幕張駅の2つ。幕張本郷駅からはバスで5分程度で到着するはずだ。海浜幕張駅は快速停車駅なので、東京から30分たらずで行ける。駅からは歩いて5分ほど。幕張メッセまで人の列ができるので、迷うことなく幕張メッセへと行けるだろう。なお当日はかなりの混雑が予想されるので、じっくり見て回りたい人は早めに出かけたほうがよいだろう。

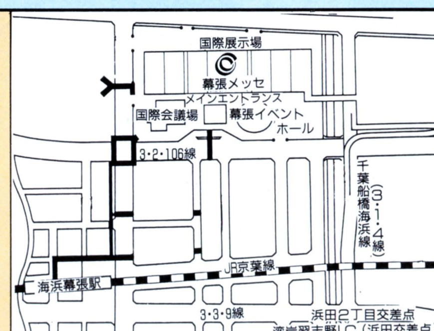


◆当日はかなり混雑

一般公開日
6月4日(土)
6月5日(日)

場所
幕張メッセ
入場料500円

※開場時間は9時30分から17時まで



必勝攻略 WORLD HEROES 2

ワールドヒーローズ2 ™

対COM戦の必勝パターン教えます!!



アーケードカード専用

CD

メーカー名:ハドソン
発売予定日:6月4日
予定価格:6900円(税別)
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:100%

NEO・GEO版とほぼ同じアルゴリズムを持つPCエンジン版。難易度も同様で、最終ボスなどは普通に戦って勝つのは至難の業。この攻略で敵の弱点を突いた攻略パターンをマスターすれば、初心者でも全面クリアが可能になる!!

強者を打ち倒すために身につけるべき基本テクニック

『ワールドヒーローズ2』は、一般的な格闘ゲームとは異なる特徴的な操作がある。パンチ、キックボタンを押す時間の長さで技に強弱が付くことが代表的。また、投げ返しなどの独自のシステムがあり、これらを使いこなさなければ全面クリアは難しい。



❍独特の戦いかたを身につければ強敵も簡単に倒せるのだ

投げ返し・弾き返しは必須テクニック

投げ返しは相手の投げ技を返すテクニック。これにより、いわゆるハメ技を回避できる。また、飛び道具の弾き返しは飛び道具を持たないキャラクタにとっては利用価値が大きい。キャラクタの相性が不利な戦いでも、この2つのテクニックをマスターしていると、比較的有利に戦いを展開することができるのだ。



❍飛び道具が当たる寸前でガード。しゃがみガードでも弾き返しは可能





❍❍投げ返しは相手がつかんだグラフィックが表示された瞬間にパンチ、キックのどちらかを押す。慣れるまでは難しいが欠かせないテクニックだ

手軽で強力な連続技を活用する

勝ち抜くために覚えていておいてほしいのが、ほとんどの技が連続技として成立すること。PCエンジン版は多少入りづらいようだが、強力な連続技は1回の連続攻撃で体力を半分程度奪える。また、連続でダメージを与えて相手を気絶状態にすることも可能。自分なりの連続攻撃を攻略パターンに組み入れていくことで、苦手なキャラクタも克服できる。クリアを目指すために必要なテクニックだ。

コンビネーション技

ブロッケン、エリック、マキシマム、マッドマンを除いた全キャラクタにコンビネーション技が存在する。弱パンチの連打で簡単に放つことができる。ジャンプ攻撃からの連続技として使用すれば効果的にダメージを与えられるのだ。



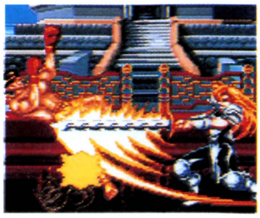
❍手軽で強力なコンビネーションを活用しよう

キャンセル技

『ワールドヒーローズ2』では、通常技を出した後のグラフィックをキャンセルして必殺技を放つキャンセル技が重要なテクニック。ジャンヌを例に挙げて解説する。まず、相手に弱パンチなどの通常の攻撃を当てる。そして、腕が定位置に戻る前に必殺技のコマンドを入力しておくのだ。成功すると必殺技につながる連続技が成立する。コマンドの受けつけ時間が長めなので、かなり簡単に出すことが可能だ。



❍技の戻るグラフィックが出る前に入力すると…



❍前の技に続けて必殺技がバッチリ決まるのだ

エンディングをめざして必勝パターンを駆使する!!

対COM戦を予備知識なしに戦っても、全面クリアは不可能だろう。相手の技に対応した返し技を知らなければ勝つことは難しい。キャラクタのアルゴリズムを分析して、効果的な攻撃パターンで戦うことが重要になってくるぞ。



○これでどのキャラクタでも簡単にクリアできる

攻略の読み方

コマンドの表記は矢印がキーの方向、Ⓟがパンチ、Ⓚがキック、Ⓝが投げボタンを表しています。コマンドはすべてキャラクタが右を向いている場合です。

自キャラ　見出しにこのマークのある攻略記事はこのキャラクタを使用してプレイする場合です。

対COM　見出しにこのマークのある攻略記事は対COM戦でこのキャラクタと対戦する場合です。

最強の敵ディオには投げ返しが有効

12人目に対決するディオは、行動パターンがトリッキーで次の行動を予測することが大変難しい。また、攻撃はスピード、威力ともに強力だ。このディオに対する攻略法はただ一つしかない。まず、相手のスライディングなど密着する技をガードする。投げ技を仕掛け、投げ返されたらさらに投げ返す。投げ返しは合わせて6回までなので最初に仕掛けた方が投げ勝てる。これを繰り返して倒すのだ。



○ディオはほぼ確実に投げ返してくる



○投げ返しをこちらも確実に決めよう



ハンゾウ



フウマ

二段ジャンプと多彩な必殺技で連続技をバシバシ決めることが可能。バランスのとれた能力でだれにでも簡単に使いこなせるぞ!!

自キャラ　光龍破(炎龍破)で攻める

ハンゾウ、フウマの2人は多少の違いこそあれ、性能的にはほとんど同じ。技のバリエーションも豊富だ。ジャンプ攻撃への対空技に使用する、無敵時間のある光龍破（フウマでは炎龍破）や遠距離から敵を攻撃する烈光斬（同じく烈風斬）など。間合いに関係なく攻めることができ、スキも少ない。

攻略パターンはほぼ共通。基本のパターンは遠い間合いから烈光斬を撃つ。敵がジャンプでこちらに跳び込んできたら、すかさず光龍破で撃墜する。相手の着地が早くガードされた場合はしゃがみ強キックを出し、キャンセルをかけて烈光斬を放つ。これで敵との間合いが離れるので、烈光斬からのパターンを繰り返す。これが大半のキャラクタに通用する必勝パターンだ。また、マッドマンは勝手にジャンプしてくるので、光龍破で撃墜する。

このパターンが通用しにくいのはラスプーチン、J・カーン、エリックの3キャラクタ。まず、二段ジャンプで相手を跳び越すように蹴る、通称めくり蹴りを決める。そして、着地前から弱パンチを連打し、コンビネーション技を決める。



○烈風斬で相手をジャンプさせるのは基本



○どんな状況でも光龍破を確実に出せるようになるのがクリアへの早道



○炎龍破は無敵時間もあり対空技としてはパーフェクトな技だ

必殺技（ハンゾウ）

	技	コマンド
	烈光斬	↓→＋Ⓟ
	光龍破	→↙↘＋Ⓟ
	忍法光輪渦斬	↘↓↙←＋Ⓚ
	ダブル烈光斬	↓→↓→＋Ⓟ

必殺技（フウマ）

	技	コマンド
	烈風斬	↓→＋Ⓟ
	炎龍破	→↙↘＋Ⓟ
	忍法風輪華斬	↘↓↙←＋Ⓚ
	ダブル烈風斬	↓→↓→＋Ⓟ
	空中炎龍破	ジャンプ中、→↙↘＋Ⓟ

対COM　相手に不用意に跳び込まない

COMキャラクタのハンゾウ、フウマと戦う場合、注意しなければならないのが光龍破。強力なので不用意に跳び込んではいけない。

基本的には、接近して技を出し光龍破を誘い、降りてくる瞬間の無防備状態を対空技で狙うか、捕まえて投げてしまうのがいいだろう。また、間合いが遠くなると烈光斬を連続して放ってくる。飛び道具を持っているキャラクタはこちらも飛び道具を撃ち返して対応しよう。飛び道具がないキャラクタ、マッスルパワーなどは少々不利。弾き返しを完璧にマスターしておかなければかなりの苦戦を強いられるだろう。また、対空技の弱いエリックは2段ジャンプからの攻撃を返しにくく多少つらい。



○ハンゾウ、フウマにはできるだけ跳び込まれないように注意しよう

※このソフトはアベニューパッド6に対応しています。



K・ドラゴン

スピーディな動きと三角跳び蹴りでCOMキャラクタを粉砕。

自キャラ 三角跳び蹴りの連続技が強い

移動スピードが速く、必殺技のコマンドも簡単で初心者でもクリアが狙えるキャラクタ。敵COMキャラクタは特殊なジャンプ攻撃に反応が遅く、基本的な攻略パターンは三角跳びからの蹴りをヒットさせ、そこからコンビネーション技につなぐ。ただし、ボタンを押すスピードが速すぎると、百烈拳が出てしまうので注意。敵がジャンプで跳び込んできた場合はドラゴンキックで撃墜する。このパターンの繰り返しでほとんどのキャラクタに勝つことが可能だ。

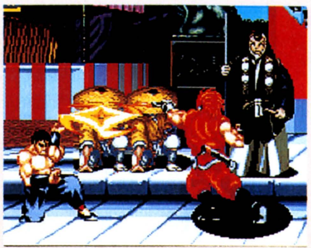
この戦法が通用しにくいリョウコの場合は画面の一番端で待ち、接近してきたらジャンプキックを繰り返す。また、同キャラクタのドラゴンはしゃがんで弱パンチを連打して、ドラゴンキックを出してきたら着地を狙って投げてしまおう。また、最終ボスのディオは百烈拳を初めから終わりまで連射しているだけで勝ててしまう場合もあるぞ。



↑ジャンプ攻撃を当て、コンビネーション技から百烈拳で強力な連続技



↑跳び込んできた敵は対空技としてドラゴンキックで迎え撃つ



↑ドラゴンには飛び道具がないので弾き返しのテクニックは重要。これができると有利に戦うことができる

必殺技	
	ドラゴンキック
	↓↑+Ⓚ
	百烈拳
	Ⓟを連打する
	飛び足刀
	Ⓟ、Ⓚを同時に押す

対COM しゃがみ弱パンチ連打で倒す

COMキャラクタのアルゴリズムはかなりいやらしい。ジャンプ攻撃から連続技を決めてきたり、画面の左右をドラゴンキックで往復したりと、かなり手強い。また、接近すれば投げ技や百烈拳が待っている。

しかし、意外にも楽に倒せるパターンが存在する。まず、スタートしたら、適当にしゃがんで弱パンチを連打。しゃがみ弱パンチを連打しているとドラゴンは必ずドラゴンキックを出してくるのだ。そこで着地の瞬間を狙って投げ技を決めたり必殺技で撃墜する。空中投げのあるキャラクタは空中投げで簡単に投げることが可能だ。これを繰り返せば、かなりの確率で勝つことができる。



↑飛び道具があるキャラクタはガンガン撃とう



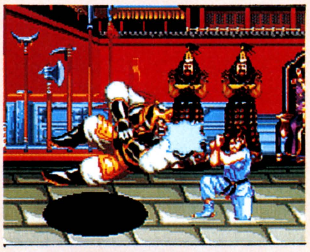
J・カーン

2つの豪快な必殺技を駆使して突っ込み、ガンガン攻めるのだ。

自キャラ クリアはかなり難しいのだ

J・カーンははっきり言ってかなり辛い戦いになる。技のバリエーションが少ないことと技のリーチが短いことが大きな原因だ。基本のパターンとして、スライディングで相手を転ばせ起き上がった直後にスライディングを重ねる。ガードされた場合は投げ技を狙ってみるのも良い。だが、相手にめり込みすぎて後ろに出てしまうと相手に投げられてしまうので注意。また、しゃがんで弱パンチを連打して、コンピュータをこちらの動きに反応させる。そのうちに相手のキャラクタは飛び込んでくるので、強キックで撃ち落とす。または、出した瞬間に無敵時間のあるモンゴリアンダイナマイトで撃墜しても良い。そして、しゃがみ弱パンチを連打してパターンにハメる。

これが通用しないC・キッドとシュラには強キックがぎりぎり当たる間合いで連打し、ジャンプされた場合は立ち弱パンチで撃墜する。また、蒙虎覇極道を連続で出すのもかなり効果的だ。



↑とりあえず蒙虎覇極道を連発して力押ししても勝つことが可能だ



↑強キックはモンゴリアンダイナマイトが間に合わないときの対空技



↑スライディングの連発で序盤のキャラクタには勝てるぞ



↑モンゴリアンダイナマイトは確実な対空技として使う

必殺技	
	モンゴリアンダイナマイト
	↓にため、↑+Ⓟ
	蒙虎覇極道
	←にため、→+Ⓟ

対COM 跳び込みの返し技に注意する

自分で使う場合にくらべてコンピュータ戦で登場するJ・カーンは非常に強いキャラクタになっている。こちらが出した技に蒙虎覇極道を合わせてきたりする。また、ジャンプで跳び込んでも的確にモンゴリアンダイナマイトで撃墜されてしまう。いきなり出してくるスライディングもかなりいやらしい。対応法としては、モンゴリアンダイナマイトを空振りさせ、投げてしまう。蒙虎覇極道をガードするとJ・カーンが無防備状態で跳ね返る。スライディングなどを持っているキャラクタはこの状態を攻めることができる。



↑蒙虎覇極道を確実にガードして跳ね返ったスキに反撃を加えるのだ



ラスプーチン

強力な基本技と必殺技の連続で相手の体力を削ってしまえ。

自キャラ　パターンにはめれば楽勝

ラスプーチンはCOMキャラクタと対戦する場合はかなり有利なキャラクタだ。各キャラクタに対する対応策さえ知っていれば簡単にクリアが可能だ。方向キーを前方向に入力した強パンチで敵との間合いをとる。敵が跳び込んで来た場合は方向キーを入れない強パンチで落とす。または、アクセルスピンで接近し、相手にガードさせて体力を削る。相手にヒットした場合は相手の起き上がり前にアクセルスピンを出して重ねておく。この繰り返しもほとんどのキャラクタに通用するぞ。

このパターンが通用しないキャラクタへの対応策としてC・キッドには、かするようにして空中アクセルスピンを出す。マッドマンはジャンプを早めの対空技で落とす。ジャンヌは画面の端で空中ファイアーボールを打ち続けて、ジャンプしてきた場合は着地の瞬間を投げる。以上の方法で対応することができる。



方向キーを入れない強パンチは対空技としてひんぱんに使用する技



相手によってはアクセルスピンで体力を削り続けることもできるぞ

必殺技

	技名	コマンド
	ファイアーボール	↓↘→+Ⓟ
	サンダーボール	←↙↓↘→+Ⓟ
	アクセルスピン	↓↙←+Ⓚ
	空中ファイアーボール	ジャンプ中、↓↘→+Ⓟ
	空中アクセルスピン	ジャンプ中、↓↙←+Ⓚ'

ラスプーチンはゆっくりとしたジャンプで移動することが多い。これを狙って無敵時間のある対空技で撃墜する

対COM　つかみ技が弱くなっているぞ

注意点は、不用意に接近しないということ。近い間合いやキャラクタが跳び込みジャンプなどで接触した場合はこちらを投げにくる。ラスプーチンの投げはつかみ技になっているぞ。恐ろしいことにNEO・GEO版では一度つかまれてしまうと体力の半分近くのダメージを受けてしまう。PCエンジン版ではつかみ技の回数、ダメージともに減っているため、2回つかまれて終わりなどということはなくなった。このため、ほかのキャラクタと同様に接近戦をしかけるチャンスがある。つかまれないように注意しつつ、ジャンプ攻撃からの連続技で攻撃をくわえよう。





ジャンヌ

必殺技を絡めた連続攻撃で気絶に追い込みザクザク刻むのだ。

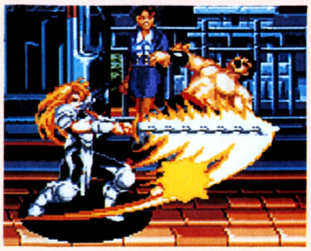
自キャラ　フラッシュソードを多用する

相性が悪いキャラクタがほとんどいない、初心者でも使いやすいキャラクタだ。技のスキが少なく、相手の跳び込みに対しての返し技が強力。さらに、無敵時間のある必殺技、フラッシュソードはコマンドが簡単で非常に出しやすく、連続技に組み込めば相手に大ダメージを与える。

相手を跳ばせて落とすのが基本パターン。オーラバードを連続で撃ち、相手がジャンプで跳び込んできたら対空技や、フラッシュソードで撃墜する。また、ジャンプキックで跳び込み、ヒットしたら、しゃがみ弱パンチを2回出し、キャンセルをかけてフラッシュソードにつなげる。画面端で相手がジャンプしてくるのを待ちジャスティスソードで撃墜するのも効果的。さらには、しゃがんで弱パンチを出し、相手キャラクタが反応して技を出そうとしたときにフラッシュソードで一撃を加えるなど戦法も豊富。問題になるのはジャンヌとの同キャラクタ対戦。また、PCエンジン版のネオ・ギガスは対戦するキャラクタ+1キャラクタに変身するため、ほぼ同キャラクタ戦になる。この場合は相手のスライディングを待ち、しゃがみ強パンチをキャンセルしてフラッシュソードを決めていくのが良いだろう。



相手のジャンプはジャスティスソードで落とす



出した瞬間が無敵のフラッシュソードは連続技や対空技として使える



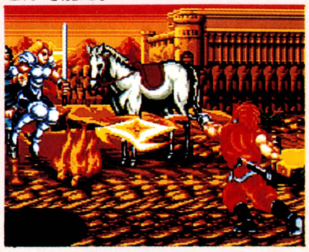
小スライディングはスキがない。フラッシュソードにつなぐと強力だ

必殺技

	技名	コマンド
	オーラバード	←にため、→+Ⓟ
	フラッシュソード	↓にため、↑+Ⓚ
	ジャスティスソード	←にため、→+Ⓚ

対COM　スキのないキャラクタで苦戦

COMのジャンヌはあまりスキがなく、かなりの強敵だ。通常はタメが必要な必殺技も、COMが操作する際にはタメ時間なしで自由に出してくる。そのため、いきなりフラッシュソードやジャスティスソードを出してくるので、不用意に跳び込むのは避けなければならない。飛び道具のあるキャラクタは、跳ばせて必殺技で撃墜するパターンで攻めたほうが良いだろう。また、K・ドラゴンやリョウコなど空中投げ技を持っているキャラクタはジャスティスソードを誘って、空中投げを決めることが可能だ。



ジャンヌにも飛び道具で跳ばせて撃墜するパターンが有効だ



ブロッケン

伸びる手足をフルに活かして遠い間合いからチクチク攻めるのだ。

自キャラ 長いリーチを活かして攻める

ブロッケンはほかのキャラクタとは異なる操作感覚を持っている。強攻撃は手足が伸びるため、間合いが広くジャンプの滞空時間もかなり長めでふわっとした感じだ。そのため、初めは操作にとまどうかもしれない。だが、飛び道具や対空用の無敵時間のある必殺技などで相手を跳ばせて落とす基本的なパターンが使えるため、比較的に戦いやすいキャラクタといえる。

基本のパターンは、まず弱のジャーマンミサイルを撃ち、相手を跳ばせる。強ジャーマンミサイルだと飛行スピードが速く、相手がガードしてしまうため、ここでは弱で出す必要がある。相手がジャンプしてきた場合はハリケーンアームで撃墜。または、ジャンプ強キックや方向キーを入れない強キックを出して撃墜しても良いだろう。そのほかには、ジャンプ強キックの間合いが広く、離れた位置にいる敵に当てることができる。これを利用してジャンプキックを繰り返すことでも勝つことができるぞ。これが通用しないキャラクタは、方向キーを前方向に入れた強キックと入れない強キックを繰り返す。ジャンプで跳ばれた場合はハリケーンアームなどで撃墜しよう。以上のパターンで対応できるだろう。

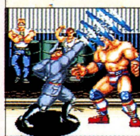


◎ジャンプ強キックは遠い間合いから攻めたり、対空技として重宝



◎パンチ、キック同時押しでジェットアタック。かするように当てる

必殺技

	技	コマンド
	グレネードランチャー	↘→＋Ⓟ
	ハリケーンアーム	↓→↘＋Ⓟ
	スパークサンダー	Ⓟを連打する
	ジャーマンミサイル	↘→＋Ⓚ

対COM 伸ばした手足を狙っていこう

ブロッケンはジャンプが遅く、飛び道具で跳ばせて落とすパターンが通用しづらいので注意。基本の攻め方として、間合いの広い伸びた手足に、当たり判定があるので、これに攻撃を加えるのが良いだろう。また、技のスキがかなり大きいことを利用して、ジャンプキックから連続技を狙って攻めていっても良い。体力の多い間はハリケーンアームをあまり出してこない。だが、体力が残り少なくなってくると、ジャンプ攻撃をハリケーンアームで落としにくるので不用意に跳び込んではいけない。



◎ブロッケンは動きが遅いのでスピードの速いキャラクタは有利



マッスルパワー

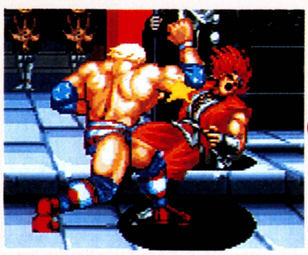
強力かつ、豪快な投げ技トルネードブリーカーで相手を粉砕だ!!

自キャラ トルネードブリーカーで投げる

マッスルパワーの最大の特徴は、トルネードブリーカーとジャイアントスイング、この2つの必殺技がとても強力なこと。3回も決めればほとんどの相手はあの世行きが決定する。相手が倒れたら死ぬまで離さないような攻めかたが可能で、全面クリアもたやすいキャラクタだ。

基本のパターンはマッスルボンバーで相手に突っ込む。ここでガードされた場合は、キーをグルグルと回して、トルネードブリーカーのコマンドをすぐ入力する。成功すれば相手に技がかかって倒れるので、再びマッスルボンバーで突っ込む。このパターンは同キャラクタ以外の敵すべてに通用する。最終ボスのディオですら、このパターンで倒すことができるのだ。

このパターンが通用しにくいのは同キャラクタの場合。この場合は相手が出したマッスルボンバーをガードしてコマンドを入力してトルネードブリーカーをかけることで倒すことが可能だ。また、相手の攻撃を食らった場合、コマンドを入力しておけば硬直が解けたときにトルネードブリーカーをかけることができる。これと似た状況で、相手に攻撃を食らって転ばされたときに相手との位置が接近している場合、コマンドを入力しておけば起き上がりと同時にトルネードブリーカーをかけることができるぞ。



◎マッスルボンバーをヒットさせる。転ばせてパターンにはめる



◎転んでいるところにしゃがみ強キック、またはマッスルボンバーだ

必殺技

	技	コマンド
	マッスルボンバー	←にため、→＋Ⓟ
	トルネードブリーカー	方向キーを1回転＋Ⓟ
	ジャイアントスイング	方向キーを1回転＋Ⓚまたは Ⓟ、Ⓚ、Ⓝを同時に押す
	超ドロップキック	↓↘→↗＋Ⓚ

対COM 接近戦はできるだけ避けて戦う

マッスルパワーと戦う場合、できるだけ接近戦は避けたほうが良い。トルネードブリーカーの間合いが広く、捕まって技を決められてしまう。跳ばせて落とすか、マッスルボンバーをガードした後のスキに、こちらから投げ技を仕掛けるのが効果的。



◎マッスルパワーにはジャンヌが有利かも



◎飛び道具で遠い間合いから攻める戦法が有効。接近戦は避けよう



キャプテン C・キッド

攻防に優れた必殺技で相手に反撃のスキを与えずに攻めるのだ。

自キャラ　飛び道具を使い分けて戦うのだ

飛び道具が多彩なキャラクタ。出した瞬間に無敵時間があるシャークアッパー。直線に飛ぶシャークナックル。ため時間のいらないパイレーツシップの3種類を状況に応じて使う必要がある。また、スパイラルキックは対空技として威力を発揮する。

基本的なパターンとしては、弱パイレーツシップを連続して撃ち、相手が跳び込んできたところを対空技で撃ち落とす。また、画面端でしゃがみ、相手が跳び込んで来るのをひたすら待つ。そして、相手が跳び込んできたらシャークアッパーなどの対空技で撃墜する戦法も有効。

同キャラクタ戦とリョウコの場合は方向キーを前に入れたキックでひたすら攻撃する。マッドマンは勝手に跳び込んでくるので、スパイラルキックで撃墜するのがいいだろう。ラスプーチンはファイアーボールをシャークナックルで相殺して、跳び込み連続技を決める。



弱のパイレーツシップを連続して打ち続けて相手を跳ばせる



ジャンプで跳び込んできたらスパイラルキックやシャークアッパーだ



近づいてきた相手にもシャークアッパーだ

必殺技

	技名	コマンド
	シャークナックル	←にため、→＋Ⓟ
	シャークアッパー	↓にため、↑＋Ⓟ
	スパイラルキック	←にため、→＋Ⓚ
	パイレーツシップ	↓↘→＋Ⓟ

対COM　シャークアッパーに当たるな

離れた間合いだと、飛び道具を連射してくる。ここで不用意に跳び込むと必ずシャークアッパーで撃墜される。シャークアッパーがぎりぎり当たらない間合いで跳び込み、着地後に投げてしまうのがいいだろう。



飛び道具を撃った後の硬直時間に接近する



C・キッドが近づいてきた場合は投げてくるので投げ返す



エリック

間合いの広い必殺技としゃがみ強パンチでガシガシ攻めよう。

自キャラ　しゃがみ強パンチで有利に戦う

エリックは通常技のバリエーションが少なく、ジャンプ攻撃を迎撃する対空技が弱い。このように多少の欠点はあるが、自キャラとして使用する場合はかなり強い。ブリザードブレスと方向キーを入れて出す強パンチは、間合いが広く、威力もあるのでこれを有効に活用する。また、COMキャラクタが反応しにくい技のしゃがみ強キックで攻める。これに注意すれば簡単にクリアができるキャラクタだ。

基本は相手に跳び込まれないパターンで攻めること。まず、画面の一番端でしゃがみ強パンチを連続して出しながら待つ。ほとんどの場合、相手は歩いてきて勝手に当たってくれる。さらに、スライディングを持っているキャラクタはスライディングで勝手に跳び込んでやられてくれるのだ。これを繰り返していれば勝つことができる。また、トールハンマーを織りまぜるとさらに体力を削ることが可能。ただし、飛び道具を撃たれたらきちんとガードしよう。

また、ブリザードブレスを連続して出して攻めるパターンを使用するのも良いだろう。

同キャラクタ戦のエリックは、これらのパターンが通用しにくいので、弱エーギルヘブリングで跳ばせてロングホーンで撃墜するパターンで攻める。マッドマンはスライディングをガードして投げるのが有効だ。



エリックは対空技が弱い。跳び込まれると連続技などを食らいやすい



できるだけ相手を近づけさせないようにすることが重要になってくる

必殺技

	技名	コマンド
	エーギルヘブリング	←↘＋Ⓚ
	ブリザードブレス	←↙↓↘→＋Ⓟ
	トールハンマー	↓にため、↑＋Ⓟ
	ロングホーン	←にため、→＋Ⓟ

対COM　基本のパターンで攻める

コンピュータの操るエリックは、ラウンド開始直後に決まってエーギルヘブリングかブリザードブレスを出してくる。いきなり跳び込むとモロに食らってしまうので要注意だ。攻めかたとしては、対空技が弱いので、ジャンプ攻撃をヒットさせて連続技を狙う。また、飛び道具のあるキャラクタならば、跳ばせて対空技で落とすパターンで攻める。



ロングホーンをガードして投げてしまおう



対空技が弱いので積極的に跳び込んでいこう



リョウコ

間合いの広い二段背負い投げですべてのキャラクタが宙に舞うぞ。

自キャラ 二段背負い投げを決める

投げ技が非常に多彩なキャラクタ。必殺技の二段背負い投げは相手に与えるダメージが大きく使いやすい。ほかにも、空中巴二段投げが存在するが、コマンドが難しいわりに与えるダメージは二段背負い投げとほとんど変わりない。二段背負い投げをメインで使用したほうが良いだろう。

基本パターンは、ジャンプ強キックをメインに使用する。コンピュータはこの技に対して反応が鈍いのだ。まず、相手の背中にキックを当てるようにジャンプ強キックで跳び込む。画面端が近い場合は三角跳びからのキックでも良い。そして、着地したらしゃがみ強キックで攻める。これを繰り返す。このパターンが通用しないキャラクタ、マッスルパワーは、マッスルボンバーをガードして、二段背負い投げで投げる。マッドマンは勝手に跳んでくるので、相手の着地を狙い二段背負い投げ。ドラゴンにはしゃがみ弱パンチを連打すれば勝手に突っ込んでくる。また、全般的なテクニックとしては、ダメージを食らった瞬間や起き上がりに二段背負い投げコマンドを入力して、相手を有利に投げることができるぞ。



スライディングは奇襲に有効な攻撃

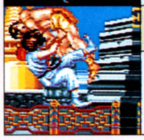


相手の目の前で挑発すると、なぜか相手はなにもしてこないので…



そこを二段背負い投げなどですかさず投げてしまうこともできるのだ

必殺技

	戊殺掌 ↓→↘+Ⓟ
	二段背負い投げ ←↙↓↘→+Ⓟ
	空中巴二段投げ →↘↓↙←→+Ⓚ

対COM 戊殺掌を誘い、そのスキを突く

COMのリョウコをジャンプで跳び越すと、たいてい戊殺掌を出す。これを利用して、必殺技などで跳び越すことのできるキャラクタは反対側に着地しての攻撃が可能だ。また、跳ばせて落とすパターンも通用する。



投げをしかけてきたら投げ返しで対応する



飛び道具で跳ばせて、対空技で撃墜するパターンがかなり有効だ



シュラ

長い間合いのキックでCOMキャラクタをほんろうしてしまえ。

自キャラ 弱キックをメインに攻める

このシュラで対COM戦をクリアするのは結構キツイかもしれない。5種類の多彩な必殺技を持っており、ムエタイキックは対空技として役に立つ。しかし、どれも今一つ決め手に欠け、有効な攻撃方法として役に立たない技が多い。通常技の弱キックが強く、これを主に使用して戦いを展開する。

基本的な攻略パターンとしてはまず、遠い間合いで出る弱キックを相手に当たるギリギリのところで連続して出す。相手がこれに反応して技を出してくるが、相手の攻撃が当たりにくいので、このスキにしゃがみ強キックで攻撃する。タイガークローを打ち込んでも良いだろう。こちらの技がヒットすると相手が転ぶので、間合いを測って再び遠い間合いで出る弱キックを連打する。この繰り返しで攻める。これが通用しにくいJ・カーンにはスライディングを待ち、投げ技をしかける。マッドマンはジャンプしたところを対空技のムエタイキックで撃ち落とす。



シュラは通常技をメインに使用する。有効な弱キックで攻めよう



ムエタイキックは対空技として使用する。まだ使える部類の必殺技だ

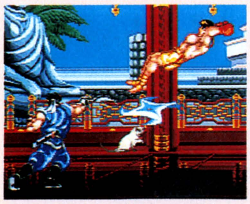
必殺技

	タイガーファング ←にため、→+Ⓟ
	タイガークロー ←にため、→+Ⓚ
	ムエタイキック ↓↑+Ⓚ
	タイガーパンチ Ⓟ、Ⓚを同時に押す
	ダブルニーキック ↙にため、↗+Ⓚ

シュラにも基本の跳ばせて撃墜するパターンが通用する。相手のジャンプを必殺技で撃墜したり、着地時に対空技をしかける効果的な攻撃パターンだ

対COM ムエタイキックのスキを攻める

COMのシュラはムエタイキックをよく出してくる。そこで、シュラがムエタイキックを出してきたら、影があるところで待ちかまえる。強力な対空技があるキャラクタはそれを下から当てて撃墜する。対空技が弱いキャラクタならば投げを狙う。しかし、落下中にも攻撃判定があるので真下にいるとダメージを食らってしまうので注意。



こいつも飛び道具で跳ばせるパターン





マッドマン

多彩なパターンを駆使してマッドマンのペースに持ち込んで戦え。

自キャラ　パターンにハメないとキツいぞ

マッドマンは、ほかのキャラクタと比較して操作感覚がかなり異なる。多彩な通常技が用意されているが、実際にはほとんど使用しない。

ほとんどのキャラクタに通用する、攻撃の基本となるパターンを紹介する。まず、相手から少し離れた位置で、マッドジャイロを連続して出し続ける。すると、相手はそれに反応して、技を出して撃墜しようとしてくる。着地と同時に、方向キーを前に入れた強パンチを当てる。そしてすぐマッドジャイロを出す。これを繰り返していれば、ほとんどのキャラクタに勝つことが可能だ。同キャラクタのマッドマンは、かするぐらいの間合いでマッドジャイロを出し続けると勝手に当たってくれる。

このパターンが通用しないキャラクタの攻略パターンだが、そのほかのキャラクタには弱マッドマンアタックを連射して、相手がジャンプしてきたところを方向キーを入れない強パンチで撃墜するのだ。対空技として使う場合は、回転する仮面の端が落ちてくる相手にかするぐらいの間合いで出すと、うまく当てることができるぞ。



方向キーを入れた強パンチは強力な攻撃



マッドマンアタックで相手を跳ばせてパターンにハメることができる



方向キーを入れないで強パンチを出す。この技が対空技になる

必殺技





技名	コマンド
マッドマンアタック	↓→+Ⓟ
マッドカッター	↓←+Ⓟ
マッドジャイロ	↓↑+Ⓟ

対COM　ジャンプを狙って対空攻撃

マッドマンには、飛び道具で跳ばせて落とすパターンが通用しにくい。これは、マッドマンの基本的な行動にジャンプが組み込まれているらしく、放っておいても勝手にジャンプしながら近づいてくることが原因。対策としては、対空技の強力なキャラクタはジャンプ中のマッドマンをすかさず撃墜して、ふたたびジャンプしてくるのを待つ。決め手になるような対空技を持っていないキャラクタは、マッドマンが跳ぶまで待ち、着地を狙って投げ技をしかけるのが有効な攻撃方法だ。



マッドマンの行動パターンのジャンプを対空技で撃墜していこう



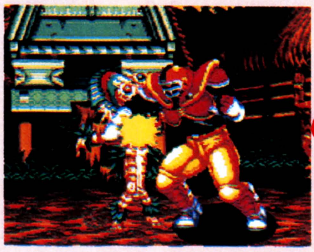
J・マキシマム（ジョニー）

強力な必殺技ライトニングタックルですべてを粉砕するのだ。

自キャラ　ライトニングタックルが強力だ

キャラクタのサイズは全登場キャラクタのなかでも最大。技の威力もそれに比例しているかのように強力だ。飛び道具もあり、跳ばせて落とすパターンも使用できるなど、初心者でも使いやすいキャラクタだ。また、相手に対して体当たりで突っ込む必殺技のライトニングタックルが非常に強い。対COM戦ではこれを使用して、ほとんどのキャラクタをパターンにハメてしまえる。

基本のパターンは、まず立ち強パンチで画面端まで追い込むことから始める。最初からライトニングタックルでいきなり転ばせても良いだろう。そして、ライトニングタックルを出す。ヒットした場合は、相手の起き上がりにふたたびライトニングタックルを重ねておくことを繰り返す。ガードされた場合は相手を投げるチャンス、投げ技を積極的に狙っていこう。このパターンが通用しないJ・カーンやラスプーチンにはしゃがんで待ち、しゃがみ強パンチを当たるぎりぎりの間合いで連打する。



ライトニングタックルで相手に接近して投げる。相手が転んだら…



相手の起き上がりにライトニングタックルを重ね、投げ技をしかける



スライディングを繰り返し出すだけで勝てる場合もある

必殺技






技名	コマンド
アーモンドショット	↓↘→+Ⓟ
アンダーアーモンドショット	↓↘→+Ⓚ
ショルダーチャージングクラッシュ	→→+Ⓟ
ライトニングタックル	→↓↘+Ⓟ

対COM　アーモンドショットがチャンス

COMのマキシマムは、間合いが離れているとアーモンドショットを連続して撃ってくる。アーモンドショットのモーションはかなり大きいので、このスキにジャンプ攻撃で跳び込み、連続技を叩き込もう。

またライトニングタックルに対しては、ガードした後に投げてしまうのが効果的な対処法。投げ返しをマスターしていればさらに楽に戦える。



アーモンドショットのスキがかなり大きいのだ



対空技はあまり強くない。弱パンチを連打してくる

今、格闘ゲームがアツイ!!

CDに収録したキャラクタのテーマ曲と本誌攻略記事で、彼らが身近になる!!



格闘キャラ必勝大全

付録CD 全部で34人のBGMを熱闘収録!!

本誌記事 7大格闘ゲーム全90キャラの完全データがキミのものに!

付録CD 本誌記事

スクウェアの『ライブ・ア・ライブ』をはじめとするGMつきの記事

気になる32ビット次世代機の画面写真も一挙公開!!

SUPER famicom Magazine

Tim 徳間書店インターメディア

7月情報号

CD2枚の付録付き

価格1980円で6月8日ごろ発売予定!!

読者の読者による読者のための大放言パラダイス！

READER'S LAND



HI♡　実は来るおもちゃショーの準備で、まどかは危険な野放し状態（担当デスクのジサマがイベント責任者なので…）。今、入稿を１人でやってます。会場に行くか、発売日に雑誌を出すべきか…。あ～、難しい選択（!?）だ～!!
（みんな、誕生カードをありがとう♡　まどか）

Free. Talk

A・セナよ、永遠に…

5月2日午前１時20分、アイルトン・セナが死んだ。しばらくテレビに「冗談でしょ？」と何度も言った。しかし、本当だった。「音速の貴公子」として多くのファンがいた。僕もマンセルの次に好きで、とくに'91年鈴鹿での両雄のデット・ヒートは今でも忘れられない。そしてベルガーに優勝を譲ったシーンも、セナらしかった。なのに、なのに、なぜ死んでしまったの!?　まだ早すぎる。Ｆ１ファンのひとりとして、とても悲しい。最後にアイルトン・セナ、ありがとう。あなたの走りは永遠に忘れない…。（岐阜県／三井生命クン）



この悲報に多数のおたよりが届きました。まどかも大ショックです。故郷での初優勝を果たした'91年ブラジルGP、感無量でマシンを降りずに放心状態だった姿が忘れられません。

革新家の挑戦！

僕はNECホームエレクトロニクスの挑戦がすごく魅力的です。CD-ROM²にせよ、バージョンアップにせよ、すごい冒険だったと思います。固執した常識を打破するようなことをすれば、非難を受けるのは当然ですが、そんな声に屈することなく独自の道を歩む姿勢は本当に大したものです。セガや任天堂もNECホームエレクトロニクスが切り開いた道に足を踏み入れつつありますからね（メガドライブとゲームボーイでバージョンアップを発表した）。確かに多くの失敗例もありますが、失敗を恐れていたら何もできないし、発展もあり得ない。それを行動で示すということも、すごい勇気が必要ですよね。NECホームエレクトロニクスは家庭用ゲーム機市場の革新家です。これからもいろいろな可能性に挑戦してほしいです。
（熊本県／がんばれBERGERクン）



失敗は成功の母！　ユーザーにも響くけど、チャレンジ精神は讃えたい。それに趣味には、どんなものにも少なからずお金がかかるものだしネ。

対応ソフトを！

ああ、なぜだ!?　せっかくメモリベース128を買ったのに、対応しているソフト（とくにRPG）が少ない（というよりは、ほとんどない）!?　なぜこんないいモノがあるのに、シミュレーションしか使えないんだ。メモリベース128に対応しているソフトをもっと出してくれ!!　このままじゃあ、オレのメモリベース128は新品のまま眠りについてしまう／頼む、メーカーさん、哀れなユーザーの願いを聞いてくれ～!!
（埼玉県／SU²MUクン）



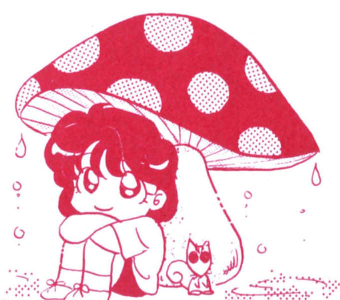
実は、こっそり対応しているソフトもあるんだって。何でもハードのことをよく知らない問屋さんが「周辺機器がなければプレイできないソフトは売れない」と間違って思い込む危険性を見越した対策とか!?　ちなみに、便利なウル技を発見！　内容はP39の「まどか探偵事務局」を見てね。

CMとは大違い

これは俺…いや、ワシが歳をとった証拠なのかもしれんが、今の若いモンときたら…ブツブツ。とくにコンビニのバイト学生（!?）はひどすぎる。「いらっしゃいませ」もできなけりゃ「ありがとうございました」もない。立ち読みしていれば「おい、本が傷つくだろ。やめろよ」と…。年寄りをバカにしおってぇ!!　ワシャ、申し訳ないと思い、別に食いたくもないパンまで買っておるではないか!!　そりゃあワシも悪いが、もう少し働いてお金をもらっているということを自覚してほしいと俺の心の中のじいさんが言っている。どうでも良いことだが、そのコンビニがCMで愛想良くしているのを観て、思わずテレビに鉄拳を見舞った次第であります…。
（新潟県／獅子王クン）



お客様や目上の人に対する言葉遣いや礼儀の点でも、常識がないね。たとえばあいさつ。最近は社会人になってもできない人がいると言われるけど、これも教えてもらうものでなく、自然に常識的に身につけるもの…。



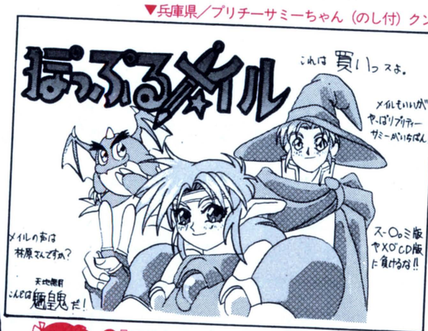
●①国語の課題の小論文に「リュウとケンの違い」について詳しく書いて提出し、大目玉をくらった友人K。②初恋の相手の名前が聞くたびに違う、女好きのT。③卒業式に遅刻してしまい、惜しくも皆勤賞を逃したF先輩。④閉所恐怖症なのにエレベーターガールになってしまった、うちの姉。⑤校内合唱コンクールで嘉門達夫の「替え唄メドレー」を歌ったわがクラス。（三重県／PC-ENGINE FANファンクン）　●コカ・コーラの原材料名で「カフェイン」を「コカイン」と読んだO。（愛知県／PLUSクン）

☆ Gameイラスト ゲームに関連したいろんなイラスト満載!! ☆



▶東京都／わらじサン

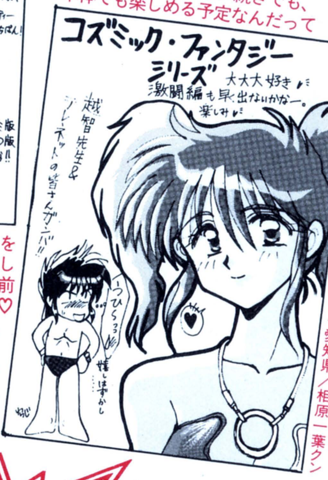
▼兵庫県／プリチーサミーちゃん（のし付）クン



❶『天地無用！』は『ああっ女神さまっ』を制作したＡＩＣがＰＣ－9801でゲーム化したんだって。ところで、メイルの声は以前本誌ピープルにも登場した國府田マリ子さんだよ♡

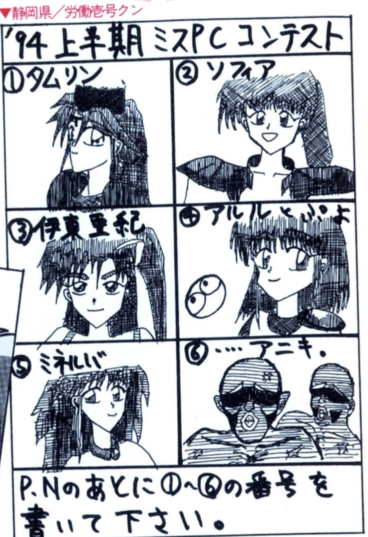
❶これ、前人気が高いね（ＰＣエンジンファンだけか!?）。「業務用やＮＥＯ・ＧＥＯからの移植以外では、格闘モノとしてトップクラス」と某編集部員。パソコン版よりキャラも大きく、動きも良くなっているんだって

❶越智先生が自らの首を締めた（笑）膨大な量のグラフィック！　上下巻はバックアップからの続きでも、単体でも楽しめる予定なんだって



▶愛知県／相原一葉クン

▼静岡県／労働壱号クン



❶美少女専属Ｍ君の意見（彼は主旨を理解していない）は、①藤崎詩織、②清川望、③如月未緒、④チロリア、⑤ファルナ、⑥アニキだって。ところで、『誕生～』は上半期には発売されないのでは（笑）

Free Talk テーマ編

今月のテーマ
コイツに"男の色気"を感じる!

今月のテーマは"男の色気"。強さやたくましさに勝る、これぞ男の究極の魅力かも…!?

とことん、クール！

世界を救う、そんなことは考えてもいない。あくまでも彼の目的はただひとつ、「任務遂行」。それだけのために己の感情、私欲を捨て、命をかけて戦う男、ストライダー。そう、私が好きなのは『ストライダー飛竜』。この、とことんクールなヒーロー・飛竜に、男のロマンを感じます。それがもうすぐPCエンジンでもできるんですから、楽しみです。メガドライブ版やパソコン版も持っていますが、全機種そろえたいと思っています。　　（大阪府／司降クン）

任務に忠実で、そこに私情を交えない人物像は基本よね！　映画では『ゴッドファーザー』でコルレオーネ一家の相談役を演じたロバート・デュバル。冷静沈着で思慮深く、もう、最高にカッコ良かった♡

▼神奈川県／気合い一発あげだマンクン



❶文章でも１通載せたけど、飛竜のファンは多かった。ちなみにメガドライブ版や業務用では、暗殺組織の一員という設定なんだって

▼神奈川県／Vt.テリーサン



❶ジーンズ姿でストリート・ファイトに勝ててしまうとは（笑）。キックが放ちにくいと思うけど…。実は昔なつかしの"のびのびジーンズ"だった!?

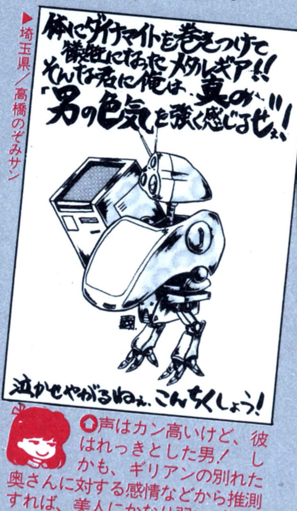
貧相なオヤジに、グッ

たくましさには色気を感じない。ゲームで言うと、『SNATCHER』のハリー・ベンソンのように、貧相なオヤジがいい。なんか、ひと言では言えないようなものを感じる。これは、森本レオの哀愁が漂うのと同じ。胸にグッとくるものがある。

（群馬県／ci- FORKクン）

「コイツ、絶対マジだ」と編集部（同好の輩!?）がざわめいた、問題の１枚（笑）。オヤジと言えば、まどかは泉谷しげるの哀愁がグッ！

▶埼玉県／高橋のぞみサン



❶声はカン高いけど、彼はれっきとした男！　しかも、ギリアンの別れた奥さんに対する感情などから推測すれば、美人にかなり弱い（笑）

弟にほしい

『フラッシュハイダース』のスピノザ様。強さと子供らしさが見え隠れするのが、とてもいい。決めゼリフが最高。何となく女性っぽさも秘めているし。弟にほしい。

（千葉県／夢見猫龍クン）

すっとぼけた主人公たちに、あくまでも冷静に対処していた姿。あれは、とても健気で可愛かった♡



▲東京都／瑞騎さとるサン

❶ハスラムって、美少年路線ここに極まれりって感じのタイプよね♡　男だとゆーのに、なんと縦ロール・ヘア!!『ベルサイユのバラ』みたい

9月号のテーマ:身の毛もよだつ怖い話（6月30日必着）

夏の定番といえば、そう、怪談。自分が体験したこと、人に聞いたこと、その土地のウワサ…。身の毛がよだつほどゾ～ッとして、暑さを吹き飛ばせ！

☆ Freeイラスト 芸術作品からキワモノまで、何でもOK!! ☆



▲千葉県／義クン

PCエンジンはなぜか『〜II』からの移植なので、前作をプレイしたいという声は多いね。まどかはパソコン版をプレイしたけど、迷いまくり、ネバー・エンディング・ダンジョン…



▲宮崎県／TOUTETUクン

似てる!!、とみんな大爆笑(笑)。これで丸メガネをかけたら完璧ネ♡ でもジジイは体が弱いので、こんなことをしたら死んじゃうから、まどかは"ぺん"なんてことはやらないヨ

こちらこそ♡ ところで"チャッピー"って、まどかの犬の仲良し(?)のイヌ(♀)と同じ名前なんだよ



▲青森県／チャッピーサン



▲神奈川県／非行石クン

4月号の「スーパーリアル麻雀PIV〜」ゲーム評で「脱ぐたびに仲間と狂喜のダンス」とあり、まどかが「図解して送って」と書いたけど、そんなに悩ませちゃった？ ゴメン!



▲北海道／氷神有気クン

このゲームは、編集部内でサンプル争奪戦が起こったほどのゲーム。みんな違う好みの女のコを見つけて、騒いでるのだ





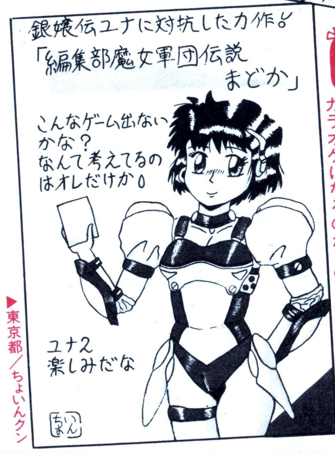
▲奈良県／月の影クン



▲愛知県／しょーと・たいむクン

彩乃チャンってば、人気者だよねー。この際、まどかの助手(逆か)になってもらおうってか!?

まどかは記憶容量が少ないけど(自慢するな!)、ペンネームを覚えるのだけは自信がある! ただし、単純なペンネームが好き。"月の影"は合格だネ(笑)



▲東京都／ちょいんクン

雑誌を作るRPGで、敵はライバル雑誌か、それとも原稿を催促する○○印刷(ピーッ)あるいは編集会議がバトルシーンとか!? イベントは、あの魔女軍団恒例のエンドレス・カラオケになるのか。怖くてプレイできない

こちらまどか探偵事務局です♥



探偵局長(兼雑用係)のまどかです♡ 調査の依頼はこちらまで。何でもドーゾ!!

Q 普通のスーパーCD-ROM²、HuカードJ(『三國志』のようなメモリベース128対応ソフトは除く)のセーブデータは、メモリベース128には保存できないんですか? もしできないとすれば、天の声バンクを買わなくてはいけないんですか? (愛知県／野郎伝説スペシャルクン)

A 表向きには、対応ソフトでなければセーブできません。ただし、ウラ技的に『エメラルドドラゴン』を使用してメモリベース128にセーブデータを転送することができるそうです。つまり、メモリベースが天の声バンクのかわりになる、超便利な機能。詳しくはマニュアルを見てね。

Q 先日、某テレビの人気ドラマ『白鳥麗子でございます』の再放送を観ていたら、第2話の中で麗子嬢が頭をボサボサにしてTVゲームをやっているシーンがありました。画面を見るとなんと『イースIV〜』、ロダの大樹にいる鳥のボスと戦っているではありませんか。音楽が違っていたのでスーパーファミコン版かと思いましたが、パッドはグレー、本体はDUOでした。ってことは、本放送は昨年の10月…。ゲーム発売の2ヵ月(それ以上?)前。これはどういうことでしょう? 調べてくださればうれしいです。(神奈川県／とあるTV好きな1読者クン)

A さっそくハドソンに聞いてみると「パブリシングということで、TV局にお願いして使ってもらいました。だから、これは紛れもなくPCエンジンの『イースIV〜』です。音楽が違ったのは多分、TV局のほうでドラマ場面のイメージに合うBGMを後から入れて編集したのでしょう」というわけ。ドラマなどにゲームが登場するのは、よくあることなんですって。ちなみに、日本テレビで放送中の『出逢った頃の君でいて』(毎週水曜日22：00〜)には『ボンバーマンII』をプレイするシーンもあったそうです。

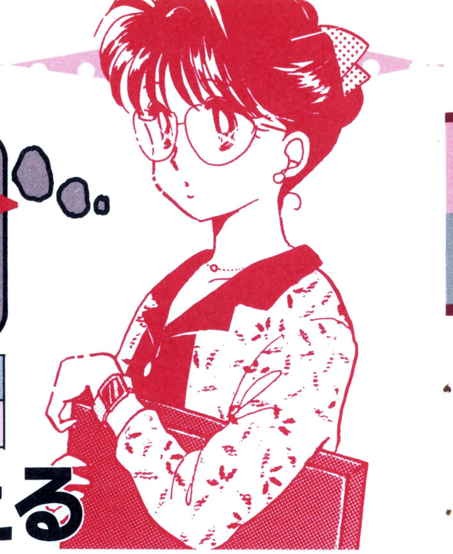
とってもボケキャラなんで

●最近、PCエンジンファンの表紙がまともになったので(Hじゃない)、読んでいても親に何も言われなくなって良かったと思っていたら、「誕スポ」の四つ折りにしてある部分を見られてしまい、また白い目で見られるようになってしまった…。(岐阜県／ソフトがほしい高校生クン) ●修学旅行のお土産にゲームソフトを買った、親不孝者の俺。(長野県／2年目の屈辱クン) ●卒業式終了後、遊んでいてガラスを割ったS君。わがクラスは最後の日も怒られるハメになった。(埼玉県／県北上里クン)

法廷倶楽部 Reader's Court

読者陪審員が誌上バトル

法廷書記のまどかです♡
今月は被告人を置かない“討論会形式”です。
いよいよ日本にも自主規制組織が設立。そこで、陪審員のみなさんには賛成派、反対派、中立派に別れて討論してもらいます。
傍聴席のみなさんも、用意はいいですか？　では、スタート！



今月のテーマ	自主規制組織の是非
提案者	神奈川県／純生ボーイクン

議題 ゲーム規制を考える

最近、世界的にゲーム中の暴力や性描写に対しての規制が行われる動きがある。日本でも映倫と日本ビデオ倫理協会の共同審査機関として、自主規制組織「映像倫理協議会」が設立。審査対象はゲームソフトも含まれる。ゲームに対する審査を行う自治体(県や市)の規制が強まるなか業界の自主規制により表現の自由を守るというのが名目だ。規制機関による規制は本当に表現の自由を守れるのか、否か？　とくに被告人は置かずに、自由に討論することになった。

陪審員 1
高知県／エビちゅクン

「表現の自由」のなかで「どこまでが良くて、どこまでが悪いか」をいちばんよく理解しているのはメーカーであり、ユーザーだと思います。もしこのまま放っておいて、(何もわからない) 行政側から「規制」されるよりは、わかっているものが「自主的」にボーダーラインを引いておくのは、いくらかましだと思うので、消極的ながらも賛成です。が、現にPCエンジン (認定品) には、それに当たるソフトはないはず。もし作品の売りとして「性描写」や「暴力」がメインのゲームが出たとしても、とくにヒットするとは思えません。なぜなら、現行機ではパソコンほどユーザー年齢 (あるいは購入力) も高くなく、グラフィックのクオリティも比較になりません。「量は力」のこの世界では爆発的ヒットになる可能性がない限り、ソフトメーカーも危険を冒してまで「売れないわ、不必要な攻撃は受けるわ」という目には遭いたくないでしょう。だから、自主規制がなくてもNECホームエレクトロニクスが目を光らせているし、PCエンジンにそんなソフトが大量に出回るとも思えないのですが。

陪審員 2
群馬県／STYXクン

①規制機関の基準がどの程度なのか判らないので、それ自体については何とも言えない。でも、これは避けて通れないことだと思う。何しろユーザーは大人から子供まで非常に幅が広いのに、世間一般のイメージとして「ゲームは子供のオモチャ」との考えから、どうしても子供が規制の基準になりがちである。今やゲームはひとつの文化として地位を固めつつあり、技術の進歩によって意欲的なクリエイターもますます増えていくだろう。なのにいつまでも「子供のオモチャ」が目安では、クリエイターの表現の自由をも奪いかねない。年齢制限を設けるのがいちばん手っ取り早い方法だろうが、パソコンのようにHを前面に押し出しただけの、中身のないものが増える可能性も高い。これは難問ですね。中立。

陪審員 3
東京都／PC原動機クン

私ゃ、賛成よ。表現の自由って言うけど、「法廷～」にも「個人的中傷はヤメよーね」ってルールつけてんじゃん？　自由、自由って言うけど、拘束あっての自由なんですぜ。で、個人的に言わせてもらえれば、規制はつける。でも、X指定 (18禁) ゲームは不許可。パソコンみりゃ、わかるでしょ？　リミッターがはずれたら、もうエグくなる、エグくなる (笑)。エロパソゲー雑誌は「ガキが買えるエロ本」なんて言われる始末。簡単に言えば規制ってのは、開き直る良いキッカケ。「けっこうスゲーな。でもいーや。18禁にすりゃあ」なんて考えが出て来ないとは言えない(偏見)。そこらの規制がしっかりしてれば、あって良いと思う。歯止めはやっぱ必要だし。でも、その規制がキツイ気がするのも事実。胸くらいOKちゃいます？　大体②『ドラゴンナイトIII』で女のコを襲っているシーンがあるが、胸ポロよりマズイって。いや、マジで。最後にひとつだけ言わせてくれぃ。プレイヤーだって自主規制があるわい！

陪審員 4
神奈川県／人体星月夜IIIクン

表現の自由を守るための組織を結成する必要性はある。条件としては、まず参加者はゲーム業界内に限定すること。あくまでも業界内で決着をつけるべき問題であり、むやみに他産業を介入させるべきではない。ユーザーの意見を積極的に取り入れ、それらの意見を容易に伝えることができる体制を整えておくことも必須。組織内で起こったことを知らせるためには、議事録の公開も必要だ。しかし、実際の自主規制組織はユーザーの意見を無視。これは内輪のやり取りで妥協しているだけ。それに幹部に元警察関係者を迎え入れたそうだが、公権力となれ合いの関係を保つことに終始する危険性はないか。また、一部大手のメーカーが発言力を増すことで、単に他社の表現に介入する場になり下がることも考えられる。これでは世論の承認を得るための健全な議論の場にはなり得ない。さらに映倫、ビデ倫の参加。ゲーム上の表現についてもっとも精通しているのはゲーム業界の者。異分野の者の介入は非常に危険だ。このような自主規制組織には断固反対する。

陪審員 5
大阪府／へんでろばクン

“賛成”はしてるが…。言ってみれば、規制すればコンシューマ機でHゲームやグロいゲームができるわけ。でも、一体何を期待しているんだか。第一、コンシューマ機でそんな規制の必要なゲームを出すことはないと思う。そういえば、PCエンジンは③『ドラゴンナイトII』『CAL II』な

●証拠及び参考物件●

①映像倫理協議会 (以下、映像倫) の審査・判定は以下の3区分。「一般向」…誰でも見られる。「一般向制限付 (R) 指定」…中学生以下は見られない (販売、貸出、映写不可)。「成人指定」…18歳未満は見られない (販売、貸出、映写不可)。ちなみに「一般向」は年少者に性的刺激、残酷・粗暴の刺激、模倣性を与えないもの、「一般向制限付 (R) 指定」は年少者には理解が困難なもの、模倣性を誘ったり刺激的であると思われるもの、「成人指定」は著しく性的感情を刺激、残酷・粗暴性を助長するもの、などの審査基準がある。
②問題のシーンは、移植の際に設定を変更せず、グラフィックの描き直しが行われている。同じようなPCエンジンの自主規制の例としては、『卒業～』のエンディングでも見られる。
AVギャルという設定は変更していないが、一部のキャラクタのグラフィックについて、露出度を抑えたものに描き直されている。
③両ソフトともに、ソフトウェア倫理機構(以下、ソフ倫)発足前の作品であり、発売当時は“18禁”の概念はなかった。従って、発売時

参考人の証言

ハードメーカーであるNECホームエレクトロニクスと参入メーカー2社、そして映像倫に意見を聞きました

●NECホームエレクトロニクス

ＰＣエンジンは家庭用ゲーム機であり、ユーザーにお子様も多いことを考慮すると、過剰な暴力シーンや性的描写は健全な娯楽を提供するという観点から好ましくなく、ある一定の規制は当然必要であると考えております。ゲームソフトを開発頂いているサードパーティに対し、これら規制について書面での具体的な依頼は行っておりませんが、契約書の条項の中に公序良俗に反することは行わない旨を記載し、開発段階でも内容を確認し、ＰＣエンジン用ソフトとしてふさわしくない箇所は内容を一部変更して頂いております。内容の確認については、ソフト開発部署に独自の審査部門を設置しております。(パーソナルプロダクト事業部)

●徳間書店インターメディア

家庭用ゲーム機のソフトを制作する場合は、ハードメーカーからの意見を参考に、自分たちの判断基準で制作しています。制作途中で、ハードメーカーと多少の意見の食い違いがありますが、現状のところ、この形で問題はないと思います。

公序良俗については、年少者に残酷なシーンなどを見せないということは必要だと考えます。18禁などの一定のラインが必要だと思いますが、自主規制組織がとくに必要だとは考えていません。自主規制という形で、制作者の意図と関係なく、作品の発表が制限されないことを望みます。今後も、公序良俗の基準は、自分たちで判断して制作していきます。

（メディア企画室　室長　中村文雄）

●ナグザット

みなさんもご存じとは思いますが、コンシューマゲーム機は玩具流通によって販売されています。これは、言ってみれば「家庭用ゲームは子供のもの」ということを前提に（玩具ですから）販売しているので、各ハードメーカー、ソフトメーカーとも、それぞれ独自の規制を設け、その規制内でゲームの制作、販売を行っています。ですから、弊社の「〜PIVカスタム」は全部は脱ぎませんし、その規制から言い逃れ（？）をするため、わざわざ〝エアコン故障中〟として、「脱衣じゃないんだよ」ということを明確にしました。各々の規制がすでに存在しているので、この先もとくに大きな支障はないと思うのですが…。（広報：きむりん）

●映像倫理協議会

審査を行う立場の証言として、映像倫理協議会（略称・映像倫）に取材を申し込んだところ、正式な文章でのコメントはいただけませんでしたが、現在の状況について、口頭でお話を伺うことができました。お話によれば、映像倫が審査対象とするもののなかにはゲームソフトも含まれるものの、現在はまだゲームの審査を行っていない、とのことです。しかし、将来的には同様の審査を行う意向があるそうです。その場合、ゲームに収録されたすべてのシーンをビデオ録画して審査する方式を取る、とのことでした。現在のところ、いくつかのゲームメーカーから問い合わせがきている状態で、審査の要請があれば、上記のような方法で実際に審査を行うとのことでした。

どパソコン18禁ソフトを移植した。④今後も『ドラゴンナイトIII』『アドバンスト・ヴァリアブルジオ〜』などの18禁ソフトが出るようだが、雑誌で画面を見ると前者はひどい修正、後者はすべて描きおこし。パソコンユーザーの私に言わせれば、完全になめきっている。青少年向けだか何だか知らんが、あんな訳のわからんゲームに作り直されるくらいならキチンと規制して、完全移植してくれ。それがイヤなら初めから出すな!!

陪審員6
栃木県／下津井なろうクン

現在のゲーム業界において、ゲームは決して無秩序に制作されているのではなく、⑤何らかの掟（＝規制と考える！）を各ハードで作っている。これは、表現方法についての考え方に柔軟性を多分に含み、各ハードごとの「らしさ」や「個性」を生み出している。「PCエンジンは家庭用だが、パソコンに近い体質（ハード的にもユーザー層も）だから、描写が過激でなければ多少のH表現は認めよう」などが良い例だ（H表現の是非は別の問題として）。このような細やかな対応が、自主規制組織に果たして可能なのか？　現時点において、自主規制組織を設ける必要はないと思う。個人的な見解としては、H表現はパソコンならば「良識ある大人が良識ある大人に売る」というルールが守られていれば良いし、コンシューマなら一般的社会的モラルに反していなければ構わないと思う。

陪審員7
新潟県／徳川家光クン

自治体が言う「刺激が強いゲームは青少年の教育に悪い影響を及ぼす」くらい、ユーザーも十分すぎるほど理解しているはず。だからと言って、メーカーがそれに従ってばかりいられない理由もたくさんあるだろう。ひとつには、僕たちユーザーの中にある〝期待〟もあるかもしれない。暴力、過激な性描写、ファンタジー、ロマンス――これらはすべて、僕たちの心の中にある期待だ。そして、それを少年に植えつけるのは大人（各種メディア）だ。お客様は神様、そう、神様の期待は何より偉大で強力。だから教育委員会にとって、自主規制組織は気休めでしかない。では、ゲームの規制ラインを決めるのは？　自主規制組織ではなく、実はユーザー自身なのかもしれない。

評決



賛成27　反対35　中立46

今回の討論では「自主規制組織を発足させると合法的に18禁ソフトが発売できる」と解釈している人が多かったようです。しかし、ＮＥＣホームエレクトロニクスの意向ではまずその可能性はないでしょう。そういう点では賛否の判断（正確な集計）がとても難しかったというのが実情。それはともかく、みんなの意見を総合すれば〝自主規制組織〟が「何を基準に審査するのか？」というところに深い関心があったように思います。過剰な制限をせず、有名無実とならず…。言うのは簡単ですが「いかに業界やユーザーの声を反映するか」が、今後に大きく影響すると思いますし、１ユーザーとしても大いなる健闘をお願いしたいと思います。

陪審員&告発人大募集!!

陪審制度は裁判に市民の良識を反映させるのを目的とし、英米で実施されている制度。争点に対し、先入観や偏見を持たずに判断できるとされる12人が選ばれます。洋画（まどかは個人的にヘンリー・フォンダ主演『12人の怒れる男』がオススメ♡）などでは、すっかりおなじみですね。そんなワケで、ここ法廷倶楽部では陪審員を募集中。被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらとも言えない場合）の評決と、その理由を書いて送ってね。また、同時に告発人も募集中。「これを討論して！」というのがあれば、被告人と罪状を明記して告発してください。待ってます。（まどか）

9月号

被告人	ソフトメーカー各社
罪　状	PCエンジンオリジナルソフト移植の是非
告発人	広島県／ミクロの人クン

『ゼロヨンチャンプ』『天使の詩』などPCエンジンオリジナルの人気シリーズがスーパーファミコンに移植されるケースを最近よく見かける。PCエンジンユーザーとしては、他機種のユーザーにそのゲームの良さを認められるのはうれしいが、〝PCエンジンでしか遊べない〟人気作ではなくなるので、複雑な心境。そこで、他機種へのオリジナルソフト移植の是非について討論したい。（6月30日必着）

ももちろん、〝18禁〟の正式な表示はない。
④前者はソフ倫発足前の発売だが、自主規制による〝18禁〟表示をした。その背景には、発売直前に起こった「中学生パソコンソフト万引き事件」が考えられる。'91年京都で起こったこの事件は、万引きされたソフトが、いわゆる「美少女ゲーム」であったため世論の注目を集めた。その後にソフ倫が発足。一方、後者はソフ倫発足後に発売された、ソフ倫の基準による〝18禁〟ソフトである。
⑤これまでの家庭用ゲーム機のほとんどは、ソフトメーカーが開発したソフトをハードメーカーが自社工場で生産しているため、自社による細かいチェックが可能であった。しかし、3DO規格の家庭用ゲーム機は従来の家庭用ゲーム機とは異なり、ライセンス契約さえ結べば、生産はソフトメーカーまかせになる。そのため、3DO社の日本法人3DOジャパンは、倫理基準を定めたガイドラインの作成と年齢制限表示基準の導入を検討中。今後は、基本的には3DO規格の全ソフトは、そのガイドラインの範囲内で3段階表示をして販売する予定だという。過度な暴力や性的描写に歯止めをかけるのが狙いと思われる。

みんなが評論家！

極私的ゲーム評

モンスターメーカー 闇の竜騎士
NECアベニュー
'94年3月30日発売　7800円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価		
総合	21.572(221)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.292(95)	4.018(71)	3.179(368)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.292(378)	3.339(401)	3.452(268)

悔しさの初投稿

3月30日に買ってから、クリアした4月19日まで長かった。戦闘中に暴走して止まってしまったときは涙が出た。ガルゴへのトンネル～ガルゴまではセーブがないので、2回も暴走した。そして、敵が残っていても戦闘が終わる。チャームで敵を仲間にしたら、音が消える。戦闘が遅い。ボスはフリーズを使わないと全滅するほど強い。それでも何とかエンディングまでたどりついた。しかし、あのto be continueはいったい何!?　中途半端すぎる。でも『～II』のオープニングは楽しみ。それから、モンスターの合体は1度しかやらなかった。全然チャームが効かないので、仲間になってくれない(涙)。よって、ゲーム中、1回もサモンを使わなかった。そして、驚いたのが「バッソの塔」のこと。こんなゲームは初めてだった。普通はきちんと何とかしてからゲームを発売するのに、このような物をつけるなんて…。それでなくてもゲーム展開の妨げが多すぎた。悔しさのあまり、初投稿するほどである。月間売り上げ1位でも、評価は低いだろう。もう1回、発売延期しても待っていたのに…。もったいなかった。悪い意味のほうのショックが多い作品だった。（神奈川県／16ページ増やしてクン）

「サモンを使わないでクリア!?　レベルはいくつだったんだ!?」と驚いている記事担当者。でも、チャームはレベルアップするほどかかりやすくなるらしいし…はて？　ちなみに彼はレベル27、多部田さんは28だそう。

欠陥商品だ!?

いったいどうなっているんだ、このゲームは!?　買った人は知っていると思うけど、「バッソの塔の入口を開けた後は、メッセージを聞くまでは塔外部に出ないように進行してください。ゲーム展開の妨げになる場合がございます」などというノーガキを書いた「ご注意」という紙が入っていた。実際にプレイしてみると、戦闘シーンで画面が止まってしまい、プレイ続行不可能になるのは当たり前。ボスを倒した後も止まってしまい、気付いたらなんと、CD-ROMが異様な速さで回っているではないか!!　買った友達も同じ現象が起きているという。これは欠陥商品だ。これが4月号に書いてあった「1％に秘められた開発へのこだわり」なのか!?　いい加減なことを書くな／僕はあの多部田率いるNECアベニューが許せない。今度は丸坊主どころでは満足できない。
（兵庫県／あんびり～ばぼ～クン）

「バッソの塔」はマスター納品後に発覚したバグだとか。またアクセスエラーは、ハードを使い込んでいるほど起こる確率が高いんだって。

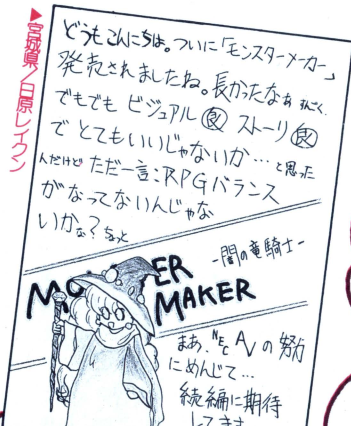
続編に期待

「ああ、また出た…」。これは中盤あたりから戦闘に入る感想。エンカウント率は問題ない。問題なのは戦闘の長さ。戦い方にもよるが、自分はとても長く感じた。これではアクセス時間の短さを忘れてしまう。また、逃げた敵のグラフィックが残っていたりと、荒さが気になる。さらに、セリフが間違っていたり、人が移動するまで長かったりと、少々残念な点がいくつか見受けられた。これが続編でひとつでも（できれば全部）直っていることを期待する。
（群馬県／しゃむにソウルクン）

ゲームシステムに関しては、続編ではかなり改善される、という話だよ。

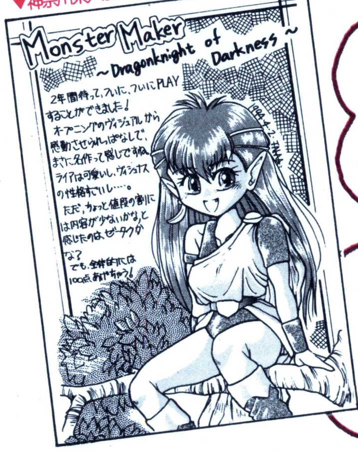


▲岡山県／木口通仁クン



▶宮城県／日原レイクン

バランスが悪いというのは、多くの人が指摘しているけど、記事担当者T君の知恵を伝授しましょう。強いボスで困っているときは、ラスカームのかくし部屋にある「暗殺針」を使えば良いとか。なかなか使えるらしい



▼神奈川県／加藤貴成クン

グラフィックは何度も描き直しているだけあり、ビジュアルシーンやアニメしまくりのオープニングはかなりの出来。それだけに、バグやバランスの悪さなどが残念だと思う

ライアの声にはそれほど違和感はなかったけど、『卒業～』の高城麗子と同じ声優だと思うと「…？」と感じたのは、まどかだけ？　ところで、テーマソングはクラシック・オタクには好評のようです



▲神奈川県／モンスターメーカーをこよなく愛する男クン

厳しいゲーム評が多いなか、ホメまくりの貴重な1枚。そうそう、4月号の付録「合体チャート表」は役に立った？　あまりの写真の細かさに、印刷屋さんが目をまわしちゃったんだって。ゴメンナサイ

読者評価点

読者評価の○カコミは、'94年4月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト549本中（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します。　○…スーパーCD-ROM²

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
○ぷよぷよCD	3月22日	25.153(19)	4.626(13)	4.044(68)	4.410(3)	4.134(26)	4.410(14)	3.529(225)
○初恋物語	4月28日	22.976(107)	4.291(96)	3.729(157)	3.562(156)	3.541(243)	3.958(111)	3.895(71)
○フレイCD　サーク外伝	3月30日	22.510(139)	4.358(71)	3.769(142)	3.461(204)	3.615(197)	3.666(226)	3.641(177)
○風霧	4月28日	21.748(206)	4.250(103)	3.666(186)	3.000(450)	3.583(213)	4.166(46)	3.083(455)

とってもボケキャラなんだ

●①うちのタニシはコケが2cmくらいになったので、すっごく重々しい…。②友人Iいわく、「タニシを1匹だけ飼っているのはおまえくらいだよ」。ガーン。③友人Tいわく、「何これ!?　"気持ち悪ぅ～」。しくしく…。④うちの母いわく、「そんなゴミみたいなの、早く捨てちゃいなさい」。そんなぁ。⑤友人Kいわく、「このカタツムリ、水中で生きられるの？」。変わった奴だ。⑥同じくKいわく、「このカタツムリのまわりの緑色のオーラがすごいねぇ」。ギャグのつもりか？（神奈川県／宍戸岳彦クン）

プリンセス・ミネルバ

リバーヒルソフト
'94年3月25日発売　8800円（税別）
スーパーCD-ROM²専用

読者評価			
総合		23.359⑲	
キャラクタ	音楽	買い得	
4.672⑨	3.724⑯	3.706⑪	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.465㉘	3.810⑱	3.982㊻	



▲香川県／へきへき大好きクン

好みはわかれるが

うーん、さすがマニアのPCエンジン。女のコはかわいいけど、キャラのビジュアルに気合いを入れすぎ、バックがおろそかになってしまった感じ。『天外魔境』シリーズみたいな感動はないが、ミネルバがほんの少し最後は成長しているところが良い。ビジュアルもいきなり入浴シーンだし…。終わらせるよりも、ビジュアルセレクトのウル技を探すヤツがいっぱいいただろう。逆に、なかったらサギだよ。全体的にチープなので、気に入るかどうかははっきりわかれそう。自分はチロリアとブルーモリスが気に入ったから、買って良かったけど。（千葉県／でででクン）

ギャルゲー好きには超オススメ、逆に拒否反応がある人はやめたほうが!?

アイテム使用などのシステムはとても親切。ところで某週刊誌（笑）のレビューに「ただのギャルゲー」とあったのには閉口。そんなの評価じゃないし、ろくにプレイしていないんだろーな、きっと

イベントが最高

ハーフキャラによるイベントシーンが最高〃　それに、テンポ良く進むストーリー、BGMもOK。でも、少しかったるい戦闘、あまり意味のない着せ替えシステム。まあ、私はけっこう良かったと思うけど…。やっぱり王様のセーラーフクを着けたチロリア♡　王様のセーラーフクって？　それは言わない約束。私には見えたのだ、王様のセーラーフクが（笑）。（高知県／一発天和クン）

チビキャラのイベントは大好評。記事担当者も「一見の価値あり」と絶賛。

驚いた…!!

着せ替えが売りの美少女ゲームと思っていたが、プレイして驚いた。サイドビュー戦闘、イベントのおもしろさ、6シナリオにわたる物語。だまされたと思ってプレイしてほしい。ギャルゲーとしても、入浴シーンなどがてんこ盛りで楽しめる。ストーリーに関係ないところでも笑えた。（愛媛県／アレックスクン）

美少女、というだけで先入観を持ってはいけないよ、どこかのように（笑）。

龍虎の拳

ハドソン
'94年3月26日発売　6900円（税別）
アーケードカード専用

読者評価			
総合		22.598㉚	
キャラクタ	音楽	買い得	
3.986⑰	3.880⑩	3.760㊸	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.533⑰	3.826⑫	3.613⑱	

長いアクセス

移植度はかなり高いが、ただひとつ大きな欠点がある。それは、言わずと知れた「アクセス時間の長さ」。それも、半端じゃない。アクセス中にデータ残量がグラフィック表示されるのはいいが、アクセス・ミスがときどき起こるのだ。こうなったらもう大変〃　通常5～10秒程度のアクセス時間が3倍になるのだ。どうやら、アクセスのやり直しが行われているようだ。初めてプレイしたときには、ハードが故障したのかと勘違いしてしまった。『餓狼伝説2』はかなりスムーズなアクセスだったこともあり、余計に長く感じてしまう。もう少し改良できなかったのだろうか？　期待していただけに残念だ。（香川県／サンドイエロークン）

「アクセス時間は、移植度に免じて許してあげよう」とは、業務用ファン。

音楽は良かった

プレイして45分、目の前が暗くなった。何だ、この手抜きゲームは〃　『餓狼伝説2』の出来が良かったから「これはイケる！」と思い、大学の授業サボって買いに行ったのに…。操作性はぎこちなく、音声はカゼ声、グラフィックは初心者レベル、当たり判定も悪い。おまけにキャラの顔が平たくて、デブみたい。許せん！　間違っても『～2』なんて出すな！　けど、音楽は良かったぞ、音楽は！　それだけだ〃　19歳にて初投稿、こんな形になろうとは…。この失敗を反省しろ〃　次のゲームに俺は期待する。P.S.「任天堂をつぶそうの会」を作った大阪府のカトー君、大ウソでも君はエライ〃　俺も会員になるぞ〃（愛知県／独り者大学生クン）

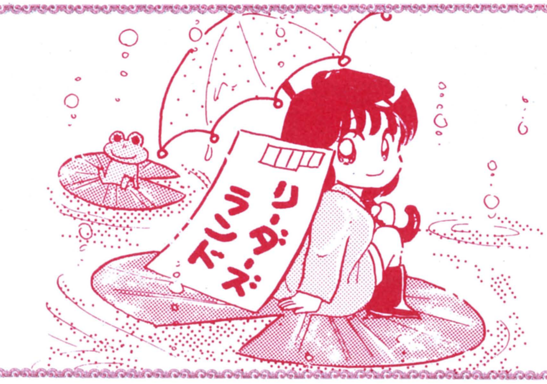
『～2』は一部のファンを除いては不人気なので、可能性は薄いとか。



▲静岡県／やまてるクン

アクセス時間を差し引いても、「PCエンジンでよくここまで移植した」との意見が多い。ところで「ボコボコ顔のジョン・クローリーにこのセリフを言われると、すげー、腹が立つ」とは、格闘技オタクの編集部員O君の弁





おたより待ってます♡

リーダーズランドでは、いろんなおたよりを募集しています。よろしくネ。

さて。セナの死に多くの人がショックを受けたことと思います。彼は「F1という危険な世界に身を置く限り、結婚はできない」と常々語っていました。世に名を残すには様々な犠牲を払うのが常ですが、"命を落とす"以上の代償はありません。非凡ゆえに、彼自身は平和で退屈な平凡の価値を理解し、望んでいたと思えてなりません。「英雄から伝説の人」になるよりも。感動を与えてくれた彼に「ありがとう」と言うより、彼を死に至らしめたすべてに、「バカヤロー〃」と言いたい気分です。失礼しました。（感傷的なまどか）

あて先　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン編集部 リーダーズランド 係

とってもボケキャラな人

●『餓狼伝説』シリーズではライン移動で命拾いをすることがよくあるが、それ以上にライン移動によって命を落とすことのほうが多いT。（福岡県／PC炎神同好会長クン）
●①低血圧なのか、朝は絶対にまともに映らない、俺の部屋のテレビ。②レンタルビデオを入れた状態でビデオが故障し、修理期間（1週間）分の追徴金を支払うハメになった俺。③『モンスターメーカー　神々の方舟』が「夏に発売されるであろう」という多部田氏の言葉を信じている人。いませんね、ハハハ。（兵庫県／宅浪島覇羅亜乱クン）

"お待たせしてゴメンなさい"緊急レポート

3社合同プロジェクト

魔導物語アイデア募集 中間報告

採用作品の正式発表が延期されてしまったこの企画。待ちきれない人に特別レポートをお届けしよう。



応募総数1246通にうれしい悲鳴

コンパイル、NECアベニュー、徳間書店インターメディアの3社合同プロジェクト「魔導物語アイデア募集」に、たくさんの応募ありがとう。編集部に届いたハガキの数は応募総数1246通、封書を含めるとのべ1300通以上。PCエンジン版の制作を担当するNECアベニューのボンバー佐藤氏は、予想をはるかに上回る応募に感激すると同時に、それらすべてに目を通さなければいけないことに軽いめまいを感じたとか。

このぼう大な作品数に対応するために、予定していた選考期間を大幅に延長。時間をかけて1枚ずつじっくり選考するスケジュールを組んだ。その結果、誌面での発表が遅れてしまったわけだが、この号が発売されているころには採用作品は決定しているはず。最終結果発表は8月号の誌上で行うので、楽しみに待っていてほしい。なお、アイデア採用者の名前は予定通りエンディングのスタッフロールに収録されるぞ。



⬆ゲーム制作に参加できるチャンスだけあって、大きな反響を呼んだ

NECアベニュー ボンバー佐藤氏のコメント



いや〜、とにかくすごい反響で大感謝！ 各部門とも熱のこもった作品ばかりで、ついのめりこんで見てしまうから大変。中には1人で何十通も書いてくれた人もいて、こんなに期待してくれているのかと思うと、「気合い入れて頑張らねば!!」と決意を新たにするボンバー佐藤でした。

PS. お便りなんかもらえると、すっげ〜うれしいかもしんない。

応募作品の中から一部を紹介

今回は特別に、応募作品の中から編集部で評価の高かった作品をピックアップ。なお、これらの作品が必ずしも採用されるわけではないので注意してね。

モンスター部門

募集した4つの部門の中で、もっとも応募が多かったのがモンスター部門。中にはプロのキャラデザイナーも顔負けの力作もあったぞ。ここに紹介したのは、ボンバー佐藤氏のお気に入りの作品の中から、編集部がチェックを入れたもの。みんなカワイイよね。



⬅大阪府／鈴木幹広クン ちょっとキツいジョーク入りなのだ



⬅東京都／早桐翠果サン こんなカワイイ雪男だったら1匹ほしい



⬅奈良県／寺田恵サン ちょっと気の強そうなユニコーン娘ですね



⬅広島県／小塩秀明クン ボンバー佐藤氏の超お気に入り作品デス



⬅新潟県／亀井賢史クン 愛くるしいマンドラゴラの妖精って感じ

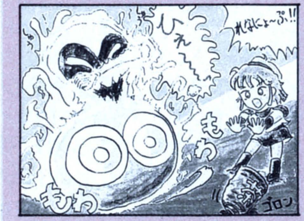
今回作品が掲載された方にはPCエンジンファンオリジナルTシャツをお送りします

魔法部門

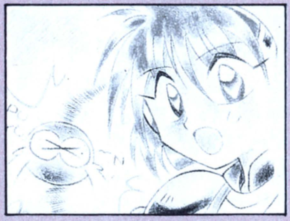
魔法部門は、モンスター部門の次に多かった。特に際立ったアイデアこそなかったものの、イラスト入りで視覚的に楽しい内容のものが多かったようだ。ただし、実際にゲームに取り入れる際、実現が難しいと思われる作品もあり、ちょっと残念かな。



⬅長野県／石井綾サン 性転換の魔法は数枚あったけどこれが一番



⬆兵庫県／いらともクン たくさん書いてくれてどうもありがとう

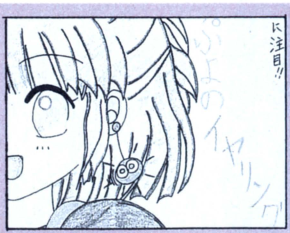


⬆大阪府／西津あつ子サン 霧を使う魔法。きれいなイラスト

アイテム部門

アイテム部門は『魔導物語』のノリを生かせるかどうかがポイント。ネーミングの妙や、ウケ狙いに徹する作品も多く見受けられた。

なお今回は紹介していないが、その他部門でも意外におもしろいアイデアが集まっていたぞ。



⬆宮城県／大水俊平クン あまり意味はないけどなんかイイよね

『魔導物語』開発近況 現在、ボンバー佐藤氏の悩みは、媒体。「戦闘時にCDを読まない」方針で検討中だが、「セリフ数を抑えてスーパーCD- ROM²」か「しゃべりまくりでアーケードカード専用」にするかで悩んでいるらしい。そんな佐藤氏に意見や希望のある人は、P43のあて先で「魔導」係まで！


風の伝説ザナドゥ
The Rebirth of Dragon Slayer
そういう事になるかな…
に…兄さんってコト!?
聖剣の後継者が2人!?
第6話
兄弟
近藤敏信
Falcom©
日本ファルコム㈱のライセンス許諾作品です。


長老達への復讐も忘れはしない!!
一族からオレを追いやった
そのためにオレがこの剣で世界に君臨する!!
ジードアイネアデスがな!!
王家の奴らはブタ以下だ!!
愚民どもには真の統治者が必要なのだよ!!
己の欲望のために聖剣があるとでも!?
邪竜と大差ないわ!!
結界が反応するハズだわ!!


聖剣の場所を知りたくてアンタを生かしてたのかもよ！
ボクを2度も助けてくれた!!
ジードはそんな人じゃない!!
そんなの信じないぞ！ボクは!!
ウソだ!!
おもしろい推理だ…そんなところだとしておこう…

ストーリー

アリオス達は、聖剣の破壊を命じられた魔将軍ローゼの襲撃を受けた。だが、ソフィアの不思議な力により、ローゼを撃退する。しかし、その戦いの渦中にエナスは息絶え、アリオスにしか抜けぬはずの聖剣は、ジードの手により引き抜かれてしまうのであった。




勝った方が
聖剣の後継者となる…
それなら
文句あるまい!!
抜け!
アリオス!!
ズガッ
逆らえぬ
運命なら…
やるさ!!
チャキ
ザッ

登場人物紹介

アリオス／実の名はアネモス。千年前、邪竜ダルダンディスを打ち破った、勇者アイネアスの血を引く予言の若者。

ソフィア／ドラゴンスレイヤーが祭られている神殿で拾われた不思議な力を持つ少女。エナスの孫として育てられた。





ジード／ドラゴンスレイヤーを巡り、アリオスとなんらかの関係がある謎に包まれた男…。

メディア／父であるワークスに似て正義感の強い女性。ソフィアのお守り役的存在である。

ワークス／予言の勇者をもとめ、世界中を旅していた強者。メディアの実の父親である。


ジードは
長老達から
疎まれていてな…
奴が聖剣を
抜いては
世界は…
アイツの人格には
聖剣は応えてくれんと
思ったらしい…
アリオスが生まれて
しばらくした時…
おぉ…
この赤子こそ
予言の勇者ぞ
アリオスを
殺そうとした罪で
一族から追放された…
アネモスの
前に現れた
なら…
その時こそ
お前を殺す！
心しておけ!!
ジード
きさま…
こんな所で
何をして
いる!!
だが、アイツは
現れてしまった…

P69につづく

センターRPG攻略①

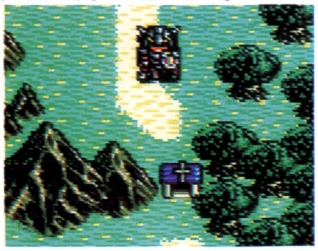
ドラゴンナイトⅢ



最初に訪れるディーズの街からゲーム終盤の妖精の村まで、パーティの足取りを3つの大陸に分けて、フローチャートで完全に解析。さらにすべてのダンジョンのマップを掲載。必要なデータを取りそろえた、攻略必携の7ページだ。

3つの大陸を渡り歩き「伝説の剣と鎧(よろい)」を取り戻す!!

『ドラゴンナイトⅢ』の世界には西部、中部、東部の3つの大陸があり、主人公のタケルとそのパーティは、この3つの大陸を渡り歩くことになる。フィールドはかなり広大。そのため、道に迷わないようところどころに立て札が立てられている。また、各所に関所が存在していて、そこを境により強力なモンスターが現れる。全滅しないためにも、パーティのレベルが低いときは、ある程度レベルを上げてから関所を越えよう。



⇧行く手をふさぐ関所。これを越えるとモンスターが格段に強くなる



⇧立て札を見れば自分のいる位置が把握できる。必ず見るようにしよう



- Ⓐディーズの街
- Ⓑリムトスの山
- Ⓒ北の関所
- Ⓓ名もない村
- Ⓔ赤ずきんの家
- Ⓕグリムの村
- Ⓖプリシラの家
- Ⓗマシリトの洞くつ
- Ⓘコップスの街
- Ⓙティムのすみか
- Ⓚヌーディスト村
- Ⓛフェニックスの街
- Ⓜタイソンの街
- Ⓝ墓場の地下
- Ⓞストロベリーフィールズ
- Ⓟメリオンスの街
- Ⓠカリストの城
- Ⓡマーモの村
- Ⓢネコ族の村
- Ⓣ犬族の洞くつ
- Ⓤ妖精の村

西部大陸 ディーズの街〜フェニックスの街 バーンを探して大陸を南下

西部大陸での主な目的は、フェニックスの街にいるバーンを仲間にすること。フェニックスの街と最初に訪れるディーズの街はすぐ近くにあるが、大岩が道をふさいでいるので遠回りすることになる。

西部大陸フローチャート

スタート

↓

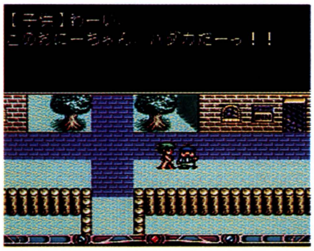
1. **ディーズの街** — 酒場でモナを助ける／ドン・ガバチャと話す
2. **リムトスの山** — 悪魔と話す
3. **ディーズの街** — 執事と話す
4. **北の関所** — メダルにキスをする
5. **名もない村** — ドン・ガバチャと話す／フォボスと話す
6. **プリシラの家** — プリシラを助ける
7. **グリムの村** — 「破結界の宝玉」を入手する
8. **マシリトの洞くつ** — マシリトを倒す
9. **プリシラの家** — 「魔法の鏡」を入手する
10. **ティムのすみか** — ティムと話す／マリーと話す
11. **フェニックスの街** — バーンを仲間にする／「タケル人形」を入手する
12. **ディーズの街** — 「小枝」を入手する

❶ディーズの街

タケルが街に入ったとたん、盗賊に襲われてしまう。目がさめたら酒場にいって、盗賊にからまれているモナを助けよう。そのあとドン・ガバチャの屋敷に行くと、東のリムトスの山を根城にする盗賊を退治するよう頼まれる。

武器・防具	値段(G)
ナイフ	8
皮の帽子	40
皮の鎧	60
皮の盾	90

道具	値段(G)
薬草	20
高薬草	160
聖水	120
戻り草	150



⬆裸でいる間は、街の外に出られない。宿屋にも泊まれないぞ



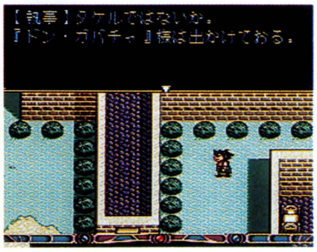
⬆ドン・ガバチャと話すとようやく服を手に入れることができる

❷リムトスの山

ゲーム開始時タケルのレベルは25なので、モンスターにてこずることはない。ダンジョンの奥には悪魔がいて、話すとダンジョンの外に飛ばされてしまう。その後すぐにディーズの街に戻ろう。

❸ディーズの街

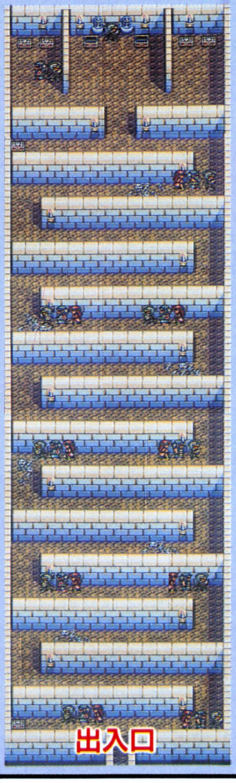
盗賊退治の報酬をもらいにドン・ガバチャの屋敷に行くと、執事から、ドン・ガバチャは北にある名もない村に向かったという話を聞ける。名もない村に向かう前に装備を整えておくといい。



⬆執事と話しておかないと、北の関所を通過できないのだ

リムトスの山

完全な一本道のダンジョンだが、グネグネ曲がっていかなければならない。宝箱にはお金が入っている。前半は金銭的に苦しいので、すべて取っておこう。



❹北の関所

ここでは、メダルにキスをすることになる。実はこれは悪魔の策略なのだが、キスしなければ関所を通過できない。キスの後、タケルのレベルは1になってしまう。



⬆ここでタケルのレベルが1になってしまう。トホホ…

❺名もない村

村長の家にドン・ガバチャがいる。後をついていくと、悪魔のフォボスがガバチャに化けていることがわかる。フォボスは何かの光によって倒され、タケルはこの光にバーンを捜すように言われる。

武器・防具	値段(G)
ナイフ	8
短剣	32
皮の帽子	40
皮の鎧	60
皮の盾	90
うろこの盾	250

道具	値段(G)
薬草	20
高薬草	160
聖水	120
戻り草	150



⬆北の関所でのできごとは、すべてコイツのたくらみだったのだ

ディーズの街

ゲームの進行上ここに戻る必要はないが、ドン・ガバチャから報酬がもらえるので、立ち寄っておこう。また街の左上にいる人からもお金がもらえる。



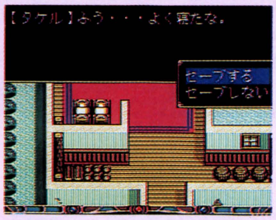
この時点での200ゴールドは、たいへん貴重。必ずもらっておこう

サブイベント 赤ずきんの家

ゲームの進行とは関係のないサブイベント。グリムの村の東に赤ずきんの少女が住んでいて、オオカミに襲われようとしている。オオカミを倒すと、この家で宿泊、セーブができるようになる。装備を整えた後、この近辺でレベル上げを行うといい。



ごほうびのビジュアル。この後はもうなんてったってムフフ



タダで宿泊できて、そのうえセーブも可能。何回でも来よう

ボス オオカミ



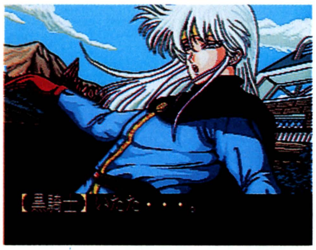
タケルの奥義を使いまくれば楽に倒せるぞ

グリムの村

街に入ると、黒騎士とぶつかる。この黒騎士とは終盤までしばしば出会うことに。ここではプリシラの家やコップスの街の情報が聞けるので、位置を把握しておこう。

武器・防具	値段(G)
短剣	32
レイピア	130
皮の帽子	40
銅のカブト	160
皮の鎧	60
うろこの鎧	240
皮の盾	90
うろこの盾	250

道具	値段(G)
薬草	20
高薬草	160
聖水	120
栄養剤	240



以後、何かにつけて登場する黒騎士。何やら重大な使命があるらしい



お菓子の家とはプリシラの家のこと。関所を通って行くことになる



１ゴールドずつだが、ここで大量のお金を手に入れられる

⑥プリシラの家

ここでは、小悪魔くん、吸血鬼の2体のボスと連続で戦うことになる。ボスを倒すとプリシラから、北の洞くつにいるマシリトを倒してくれるように頼まれる。また洞くつに入るのに必要な「破結界の宝玉」を、グリムの村の老人が持っていることを教えてくれる。



地下には宝箱の山が。必ず取ろう。お金はいくらあっても困らない

ボス 小悪魔くん



最初の相手。通常攻撃だけでもけっこう楽に倒すことが可能

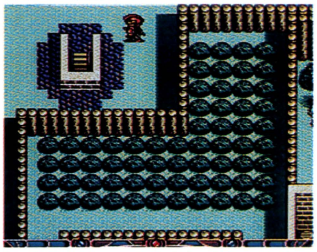
ボス 吸血鬼



体力を回復する間もなく登場する。薬草が欲しいところだ

⑦グリムの村

プリシラの言っていた「村はずれに隠れ住んでいるおじいさん」は、グリムの村を出たところではなく、この村の中の、塀の外側にいる。プリシラに会った後でないと、老人から「破結界の宝玉」を入手することができない。老人はほかにも200ゴールドくれる。



この階段を降りたところに「破結界の宝玉」を持った老人がいる

⑧マシリトの洞くつ

この洞くつでの目的は、マシリトを倒すことだけ。フィールドよりもモンスターが強力なので、先にコップスの街に行って装備を整えておくといい。

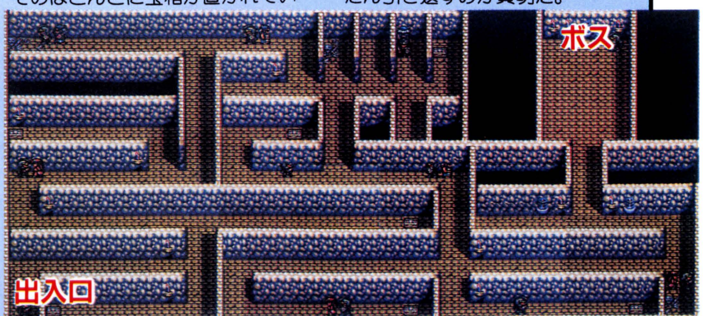
ボス マシリト



マシリトは2種類の攻撃を仕掛けてくる。どちらも強力だ

マシリトの洞くつ

階段のない平らな作りのダンジョン。しかし、行き止まりになる袋小路がたくさんあり、しかも、そのほとんどに宝箱が置かれている。よって宝箱を全部取ろうとすれば、かなりの距離を歩くことになる。ここは、よろよろの状態でボスに挑むハメになるのを避けるため、宝箱をすべて取った後いったん引き返すのが賢明だ。



※フローチャートの数字と小見出しの数字は対応しています

コップスの街

ここでは、フェニックスの街へ行く途中に、ティムというモンスターが棲みついたという情報を入手できる。また、酒場の2階に黒騎士がいて、ティムは「魔法の鏡」があれば倒せると話してくれる。街の左下にある武器・防具屋は、ティムを倒した後に開く。

武器・防具A	値段(G)
レイピア	130
銅の剣	320
皮の帽子	40
銅のカブト	160
うろこの鎧	240
銅の鎧	540
うろこの盾	250
銅の盾	490

武器・防具B	値段(G)
ロングソード	740
鉄のカブト	480
鉄の鎧	540
レザーメイル	80
スケールメイル	260
鉄の盾	810
レザーシールド	100
スケールシールド	280

道具A	値段(G)
薬草	20
高薬草	160
聖水	120
戻り草	150
栄養剤	240

道具B	値段(G)
薬草	20
高薬草	160
超薬草	640
戻り草	150
栄養剤	240



○黒騎士２度目の登場。ティムの弱点について詳しく教えてくれる

⑨プリシラの家

ティムを倒すことのできる「魔法の鏡」はプリシラが持っている。マシリトを倒した後に行くと、お礼として「魔法の鏡」をくれる。



○これでティムを倒せるぞ

⑩ティムのすみか

ここはダンジョンになっていない。「魔法の鏡」を持ってティムと出会うと、ティムが勝手に倒れてくれる。奥の2階にはマリーがいるので、助け出しておくこと。



○ティムとは戦闘にならない。このとおり勝手に倒れてくれる



○非常食として縛られていたマリー

⑪フェニックスの街

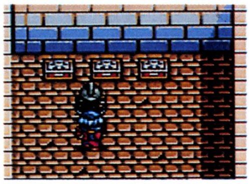
バーンは酒場にいて、話しかけるとすぐに仲間になってくれる。すぐにバーンの装備を整えよう。また、街の上の方にタケルの塔があり、その最上階で「タケル人形」を入手することができる。

武器・防具	値段(G)
戦士の剣	1320
戦斧（せんぷ）	1080
大戦斧	2200
ヘッドギア	600
リングメイル	580
チェーンメイル	1300
鉄の盾	810
ブロンズシールド	550

道具	値段(G)
薬草	20
高薬草	160
超薬草	640
聖水	120
戻り草	150
栄養剤	240



○ようやくバーンに巡り会えた。これで戦闘が楽になるぞ



○左、右、中央の順で宝箱を開けよう

⑫ディーズの街

ディーズの街との通行を邪魔していた大岩はバーンが動かしてくれて、通ることができる。ディーズの街に着くと、街にはラルス以外誰もいない。ラルスからは、闇が街を襲い、タケルが来たらカリストの城へ来るようにと告げていったという話が聞ける。また、ここで「小枝」を入手できる。



○ディーズの街への道をふさぐ大岩もバーンがいれば、へっちゃらだ



○この闇が、街中の人をどこかへ連れ去っていったのだ



○これは、後でストロベリーフィールズに行くときに使うことになる

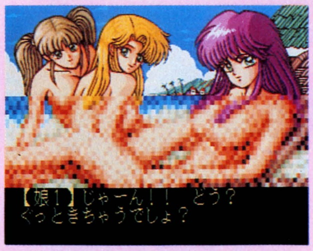
サブイベント ヌーディスト村

この村もゲーム進行には関係がない。名前の通り、村に入るときに裸になるのだ。村の右上に3人の姉妹がいて、この姉妹のビジュアルを見ることができる。また宿屋があるので、フェニックスの街への通過点として利用するといい。

ちなみに3人目の仲間のルナがいるときにこの村に入ると、ルナが裸で歩くようすが見られる。



○武器・防具屋はあるが、何も売っていない。当然といえば当然だ



○３人姉妹のビジュアル。目を細めるとモザイクが消えるかも（ウソ）

中部大陸 タイソンの街～カリストの城 仲間をそろえて剣と鎧を探す

ここでの目的は、伝説の剣と鎧があるというカリストの城へ行くこと。だが一筋縄ではいかず、同じ街やダンジョンを何回も往復することになる。また、この大陸で魔法が使えるルナが仲間になる。

中部大陸フローチャート

スタート

↓

⑬タイソンの街
「参加の証」を入手する

↓

⑭墓場の地下
「エッチな写真」を入手する
魔法のワナにはまる

↓

⑮タイソンの街
「エッチな写真」と引き換えに
「倒錯の木の実」を入手する

↓

⑯ストロベリーフィールズ
ルナを仲間にする
「処女のメダル」を入手する

↓

⑰タイソンの街
大会委員長と話す

↓

⑱墓場の地下
「カリストのカギ」を入手する

↓

⑲カリストの城
サイミスを倒す
「悪魔のカギ」を入手する

⑬タイソンの街

この街では、北にある墓場の地下のモンスターを倒すという、モンスター退治の大会がある。墓場に行くには受付で1000ゴールドを払って、「参加の証」を入手しなければならない。また、武器・防具屋が3軒あるが、これは、タケル、バーン、そして後で仲間になるルナのそれぞれが装備できるものが、分けて売られている。

武器・防具A	値段(G)
パワーソード	2950
銀の剣	5240
戦士のカブト	1180
鋼鉄のカブト	2500
鉄の鎧	1220
戦士の鎧	2160
戦士の盾	1440
鋼鉄の盾	2560

武器・防具B	値段(G)
パワーアックス	4300
銀の斧	7200
プロテクトギア	1400
ハーフプレート	2300
プレートメイル	4100
フルプレート	7060
アイアンシールド	920
ウォリアシールド	1620

武器・防具C	値段(G)
ファイアーロッド	3200
エレキロッド	4800
アイスロッド	6400
フラッシュロッド	9600
アーマーリング	2430
スピードローブ	2100
ホーリーローブ	4000
迅速の腕輪	1420

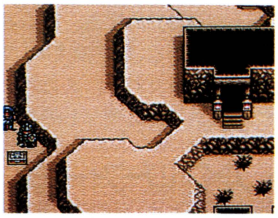
道具A	値段(G)
薬草	20
高薬草	160
超薬草	640
聖水	120
栄養剤	240
きのこの粉	720

道具B	値段(G)
高薬草	160
超薬草	640
聖水	120
戻り草	150
栄養剤	240
きのこの粉	720

道具C	値段(G)
高薬草	160
超薬草	640
聖水	120
アレミクの羽	100
栄養剤	240
きのこの粉	720

⑭墓場の地下

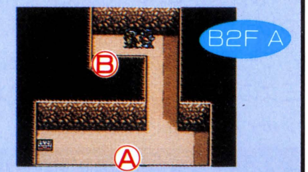
最初にこのダンジョンに入るときは、ボスのところまで行けない。まずは地下1階の宝箱にある「エッチな写真」を入手しよう。

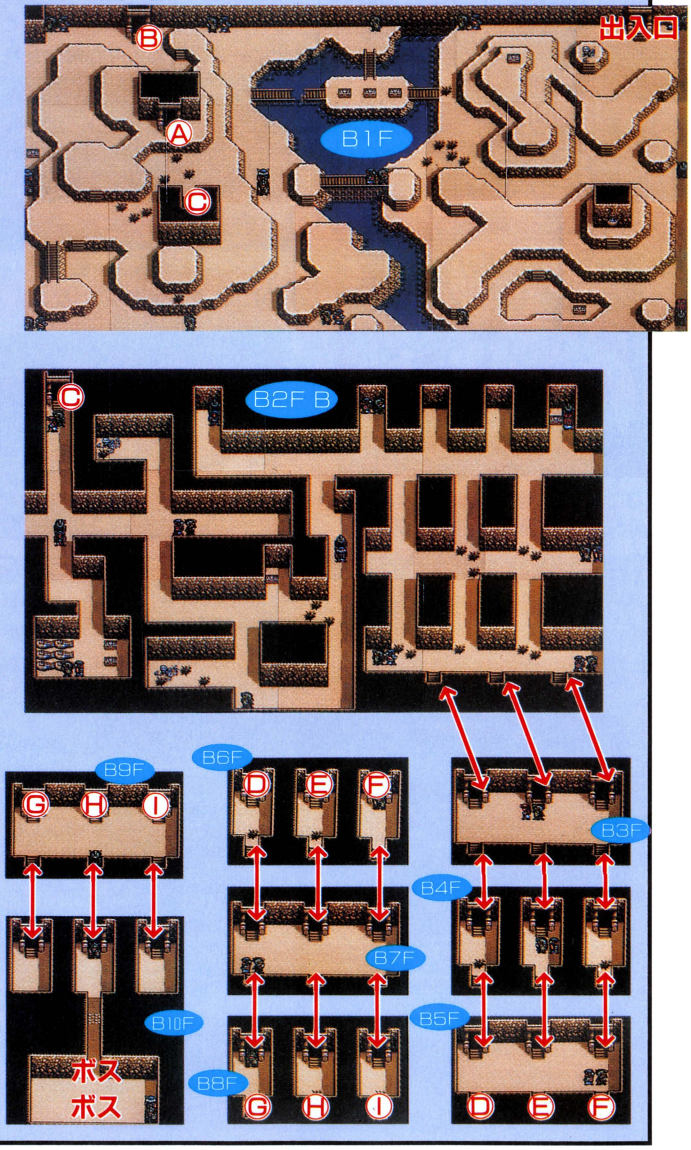


←「エッチな写真」はここ

墓場の地下

地下1階と、その他の階のイメージが異なるダンジョン。地下3階からは、3択で通路を選ぶ階が続く。中央、右、左、中央の順で進もう。宝箱の数はそれほど多くないが、確実に取っておくこと。





※マップ上のアルファベットは階段等のつながりを示しています。また、フローチャートの数字と小見出しの数字は対応しています

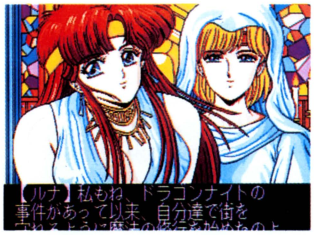
⑮タイソンの街

「エッチな写真」入手後、ある老人に話しかけると、引き換えに「倒錯の木の実」をくれる。これは次の街に入るために必要なものだ。

⑯ストロベリーフィールズ

この街の教会に、3人目の仲間のルナがいる。回復魔法を使う、とても役に立つキャラだ。また、王女のネイナと話して「処女のメダル」を入手しておくこと。

道具	値段(G)
高薬草	160
超薬草	640
聖水	120
戻り草	150
アレミクの羽	100
栄養剤	240
栄養剤ゴールド	960
きのこの粉	720



⬆左にいるのが仲間になるルナ。攻撃魔法も回復魔法もお手のものだ

⑰タイソンの街

まずは、再び大会の受付に行って、「参加の証」の書き換えをしてもらおう。これで、3人パーティで墓場の地下に入れるようになる。また、ルナの装備をここで忘れずに整えておくこと。

⑱墓場の地下

3人で入る今回は、ボスのところまで行ける。ボスは全部で3体。最初に風デビル、雷デビルの2体と同時に戦い、その後フェーベと戦うことになる。フェーベを倒すと「カリストのカギ」を入手でき、ディーズの街の人々が解放される。

ボス 風デビル、雷デビル


どちらか一方を集中攻撃して、早めに倒してしまうと楽になる

ボス フェーベ

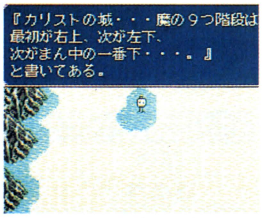

ルナを回復専門にして、残りの2人で攻撃だ

メリオンスの街

ここでは一応、カリストの城にある「魔の9つ階段」の話が聞けるが、ここに行く途中にある立て札の裏側に、より正確な情報が書いてあるので、あまり意味がない。とにかくここで装備を整えること。

武器・防具	値段(G)
グレートソード	8200
グレートアックス	10600
ストームロッド	12800
グレートギア	2860
バリアリング	5480
鋼鉄の鎧	3840
バリアローブ	9200
聖なる腕輪	3200

道具	値段(G)
高薬草	160
超薬草	640
聖水	120
アレミクの羽	100
栄養剤	240
きのこの粉	720
命の実	50000



➡「魔の9つ階段」はこれでバッチリ攻略できる

⑲カリストの城

「魔の9つ階段」を抜けるとルナがいなくなる。回復用に高薬草などをたくさん買っておこう。ルナが抜けた後は、ダンジョンを出ることができないのだ。ボスのサイミスを倒すと地下1階の部屋が開き、「悪魔のカギ」を入手できる。



⬆この後は2人で進んでいくことになる



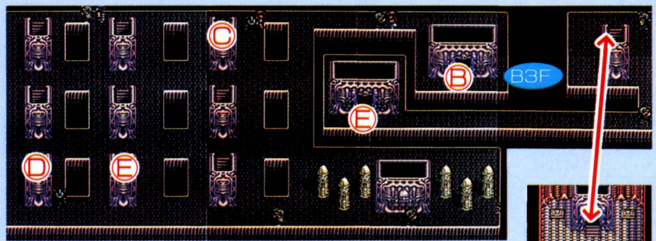
⬆このダンジョンの中に伝説の剣と鎧があるのだけれど…

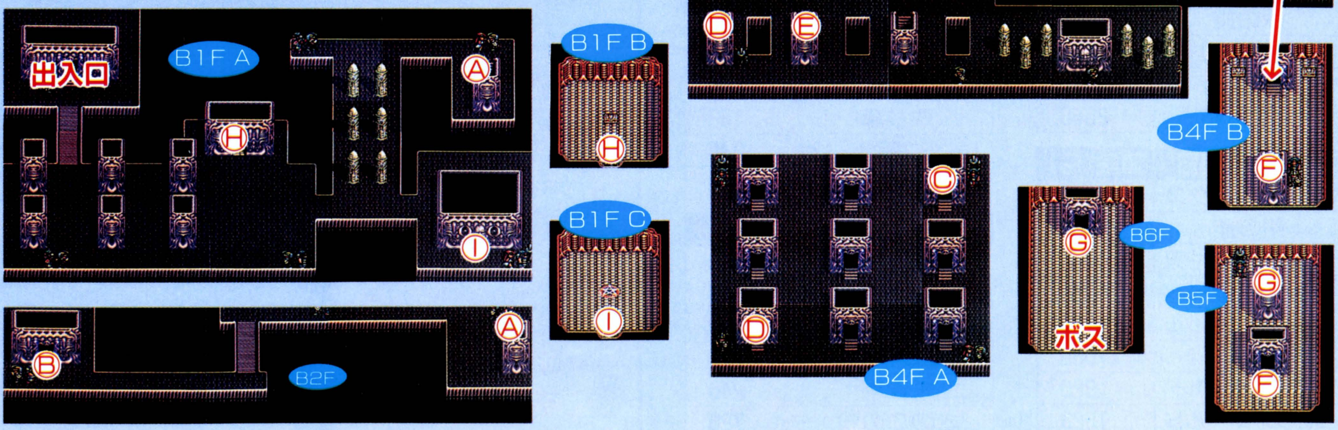
ボス サイミス


タケルとバーンの2人だけで戦うことになる

カリストの城

かなり広いけれど、実は単純な構造だ。「魔の9つ階段」は、右上(Ⓒ)、左下(Ⓓ)、中央下(Ⓔ)の順で通過すると抜けることができる。ボスを倒した後は、地下1階に戻って「悪魔のカギ」を入手して、そのあとⒾの場所へ行こう。地下1階Cへワープする。





東部大陸 マーモの村～妖精の村 闇のあとを追って神殿へ!!

いよいよ最後の大陸。ここでは、最終目的地の神殿に入るために必要なアイテムの、「悲しみの玉」と「神殿のカギ」を探すことになる。



最初の村へ到達するまでがツライ

東部大陸フローチャート

スタート

⑳ネコ族の村
パールテシアと話す

↓

㉑犬族の洞くつ
犬族ボスを倒す
「ネコマタタビ」を入手する

↓

㉒ネコ族の村
パールテシアと話す

↓

㉓マーモの村
若者と話す
一度村を出て再び入る
村長と話す

↓

㉔妖精の村
シルフィと話す

マーモの村

カリストの城から飛ばされてから まず初めに来る村。しかし今のところここには用がない。装備を整えてすぐに次の場所へ向かおう。

武器・防具	値段(G)
ミラクルアックス	14800
銀のカブト	4720
パワーリング	7450
クリスタルの鎧	10800
パワーローブ	12600
銀の盾	4840
スチールシールド	2880
天使の腕輪	5680

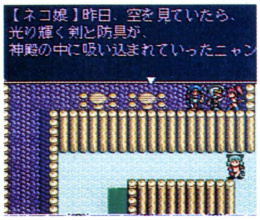
道具	値段(G)
高薬草	160
超薬草	640
聖水	120
アレミクの羽	100
栄養剤	240
栄養剤ゴールド	960
きのこの粉	720



若者のセリフのマタタビの部分をチェックだ

⑳ネコ族の村

ここでは、女王のパールテシアから、「ネコマタタビ」が犬族に盗まれたという話と、犬族の洞くつの秘密についての話が聞ける。



神殿の中に伝説の剣と鎧があるらしい

㉑犬族の洞くつ

洞くつの奥に、ボスの犬族ボスがいる。犬族ボスはシヴァ1号、シヴァ2号という2匹のしもべを引き連れている。「ネコマタタビ」は、ボスの後ろにある宝箱に入っているので、ボスを倒したからといってすぐに帰らないように。

ボス 犬族ボス



まずはシヴァ1号を倒そう。犬族ボスは炎にとても弱いぞ

㉒ネコ族の村

「ネコマタタビ」を持ってパールテシアのところに行くと、「ネコマタタビ」を少しわけてもらえる。これを持ってすぐにマーモの村へ。

㉓マーモの村

村の右端の家にいる若者と話してから村の外に出て、再び村に入ると、この若者が眠っている。このスキに村の地下に入って村長に会おう。この村に「悲しみの玉」があるのだが、まだ入手できない。



このスキに地下へレッツゴー

㉔妖精の村

この村の入口は湖になっている。村の真ん中に「神殿のカギ」があるのだが、これも入手できない。シルフィの話を聞いた後は、ネコ族の村で耳にした街に向かおう。



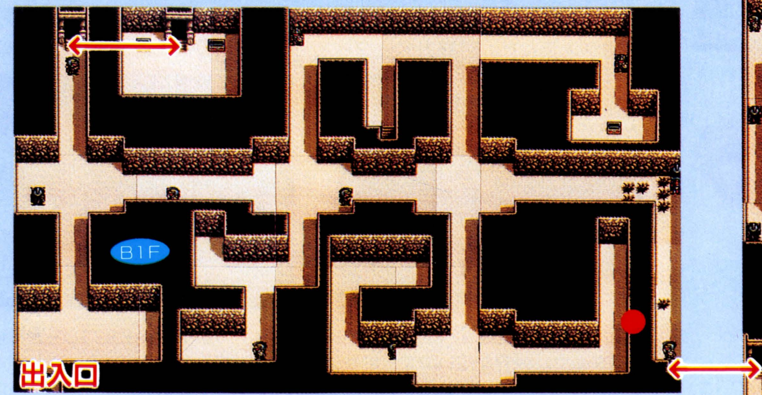
この湖が妖精の村。森の奥深くにあるぞ

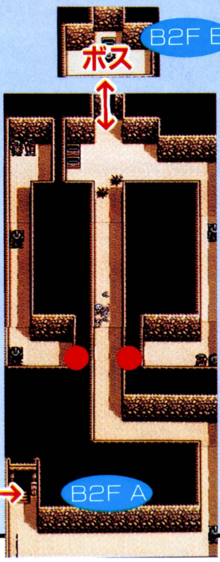


祭壇の上で光り輝いているのが、「神殿のカギ」なのだ

犬族の洞くつ

作りそのものは単純だが、トラップが仕掛けられている。まずは、通り抜けできる壁。全部で3カ所ある。マップ上の赤い丸がその地点だ。また、地下1階の中央にある階段は、ふさがっていて通れない。そして、ボスのいる部屋へは、ブラックゾーンを進むことになる。





※マップ上のアルファベットは階段等のつながりを示しています。
また、フローチャートの数字と小見出しの数字は対応しています

コズミックファンタジー4 銀河少年伝説 突入編

いよいよ発売日が間近になった『突入編』。今月は、カザーリン宇宙港から、妖鬼ゲンブとの戦いにいたるまでの前半部を徹底攻略していく。一新された戦闘システムでも、本誌独占のモンスターデータさえあれば楽に戦えるはずだ。



シリーズ第1部完結編となる『〜4』
上巻『突入編』のシステムを再確認

上下巻に分けて発売される『〜4』。『突入編』はその上巻にあたり、『伝説へのプレリュード』というサブタイトルがつけられている。

ゲームはアドベンチャーパートとRPGパートの2つのパートで構成されている。アドベンチャーパートは、ストーリーを楽しむための簡単な内容なので、攻略はRPGパートを中心に進めていく。



オープニングには、上下巻の主要メンバーがすべて顔をそろえる

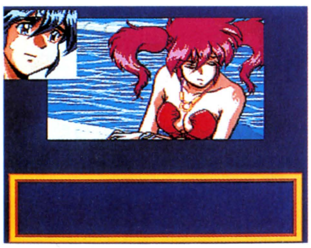
デジコミ風のアドベンチャーパート

アドベンチャーパートは、ユウの視点でストーリーを進めていくデジコミ風の内容。コマンドの種類も少ないので、途中で行き詰まってしまうことはない。

しかし、内容は簡単でもかなりのボリュームがある。ただし、セーブできないので、RPGパートまで一気にクリアする必要がある。



基本画面。コマンドは通常4種類



会話はすべて肉声で流れる。重要な情報を聞きのがさないように注意

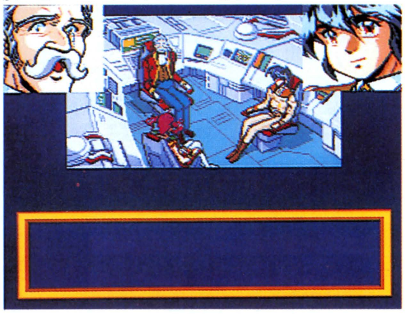


サービスシーンもタップリ。お楽しみ要素が豊富に盛り込まれている

聞きのがせない情報

アドベンチャーパートはRPGパートへの導入部にあたる内容だ。当然、『突入編』の舞台となる惑星カザーリンについての情報も多い。これらの情報をいい加減に聞いていると、ストーリーがしっかり把握できなくなる可能性がある。サリア姫誘拐事件に関する情報、現地での調査の進めかたなど、特に重要な情報は、アドベンチャーパート終盤に登場する。



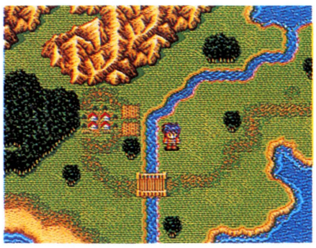


アドベンチャーパートの終盤はRPGパートに大きく関わっている。中でもバトンズ氏との会話は重要

システムが一新されたRPGパート

アドベンチャーパートをクリアすると、自動的にRPGパートに突入する。RPGのシステムも、前作からかなり変更されている。

今回一番変更が加えられたのが戦闘システムだ。行動力メーターが採用され、駆け引きの要素が強いリアルタイムバトルになっている。また、前作では町とフィールドの表示サイズが統一されていたが、『〜4』では『〜2』までの見やすい切り替え方式に戻っている。



フィールド画面は『〜2』までと同じタイプ。視界が広いので、町やダンジョンを非常に探しやすい



リアルタイムバトルになった戦闘。画面上部のHP、MP表示の下に見えるゲージが行動力メーターだ

カザーリン宇宙港〜カザーリンの城下町

RPGパート前半部に起こるイベント

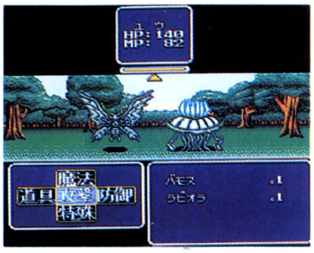
今回攻略するRPGパートの前半部は、スタート地点となるカザーリン宇宙港から、カザーリンの城下町にいたるまでの範囲。四天王の1人目にあたる、妖鬼のゲンブを倒すところまでだ。

この範囲の大半は、ユウが単身でモンスターと戦う。パーティメンバーが増えるのは、カザーリンの城下町で王室秘密諜報員のメンバーと合流してからになる。

右の攻略フローチャートに、前半部のイベントの流れをまとめたので参照してほしい。細かい攻略は不要というひとは、このフローチャートのみでトライしてほしい。



RPGパート直前のビジュアル



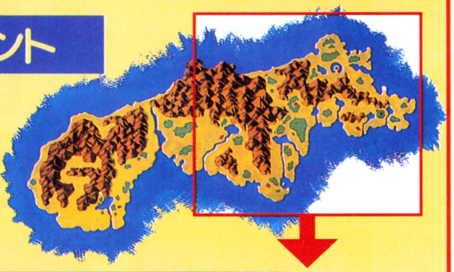
前半部はユウ1人での戦闘が中心



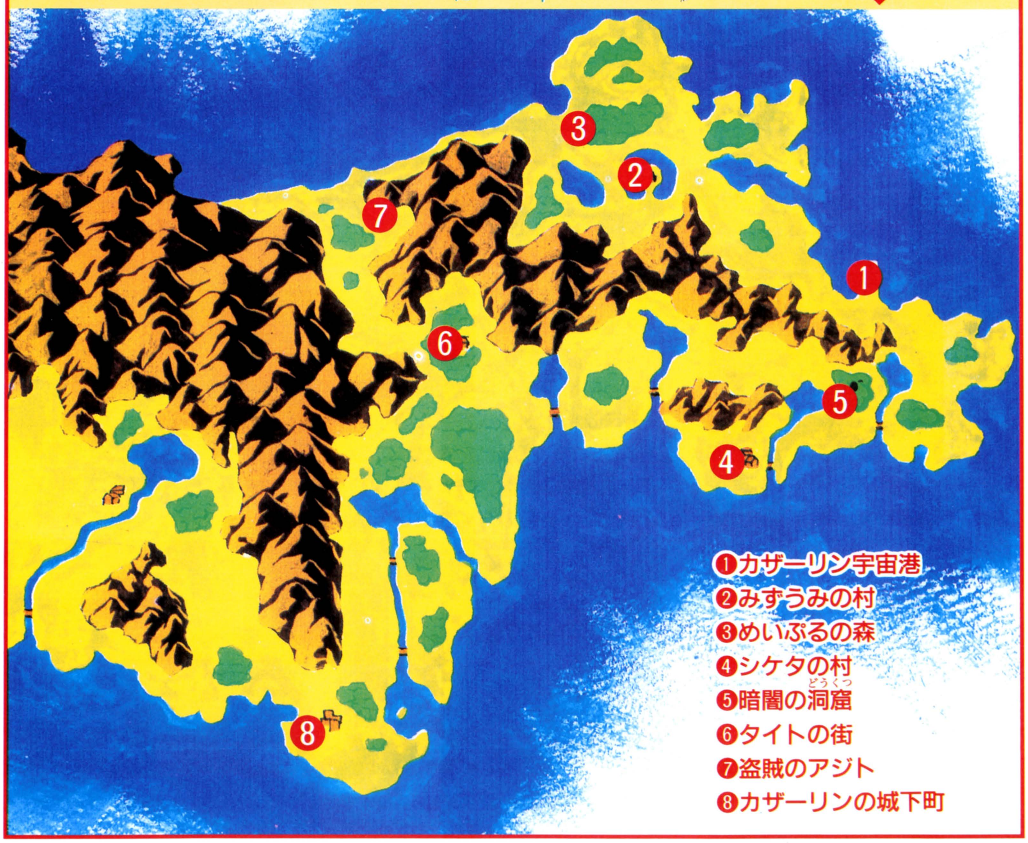
前半部はサブイベント的内容が多く、フィールドイベントが多い

前半の舞台となる8つのポイント

惑星カザーリンのマップ中、今回攻略する範囲を拡大したのが下のマップだ。マップ上に表示した場所は8ヵ所だが、カザーリンの城下町内にもう1つダンジョンにあたるポイントがある。右の攻略フローチャートと対応させて見てほしい。



これが惑星カザーリン全体のマップ。今回の攻略範囲は、ちょうどその半分にあたる広さ



RPGパート前半部攻略フローチャート

❶カザーリン宇宙港
・モンドール夫人と出会う

❷みずうみの村
・少年ジミーの話を聞く

❸めいぷるの森
・めいぷるを倒す

❹シケタの村
・村の娘リナの話を聞く

❺暗闇の洞窟
・びろびろ草を入手

❹シケタの村
・医者にびろびろ草を渡す

❻タイトの街
・盗賊に関する情報を収集

❼盗賊のアジト
・ペペとカーズを倒す
・カメリアを倒す
・さらわれた娘たちを救出

❹シケタの村
・モンドール夫人と合流

❽カザーリンの城下町
・モンドール夫人を宿屋へ送る
・パブでラスティに会う

❽城下町の墓場
・洋館に入る
・ギガトレントを倒す
・妖鬼のゲンブを倒す

これ以降は次号で!!

ポイント別にイベントクリア法を伝授

妖鬼のゲンブを倒すまでを徹底攻略

ここでは街や村、ダンジョンなどのポイント別に、イベントの攻略方法の要点を紹介していく。各ポイントの番号は、前のページのマップとフローチャートに対応している。あわせて参照してほしい。

ポイント① カザーリン宇宙港

このカザーリン宇宙港の2階フロアがRPGパートのスタート地点。1階に向かうエレベーターで、モンドール夫人に会うことができる。モンドール夫人がユウに同行したら、1階の窓口で旅支度を整えよう。また、セーブする窓口では無料で体力を回復してもらえる。



⬆モンドール夫人は城下町まで同行する



⬆セーブする窓口や店は1階にある

ポイント② みずうみの村

カザーリン宇宙港を出て西に向かうとみずうみの村に着く。村に入ると、変な生き物がウロウロしている。話しかけても言葉が通じないので、まず小屋に隠れている少年ジミーを捜そう。ジミーから情報を聞いたら、北にあるめいぷるの森に向かう。この村では、めいぷるの森をクリアするまで、店や宿屋を使うことができない。



⬆ジミー少年はパブの隣にある小屋に隠れている。彼に情報を聞く

ポイント③ めいぷるの森

森の奥ではめいぷると戦う。宝箱は1つしかない。アイテムではめいぷるを倒したときに手に入る、雷鳴の杖という武器が重要だ。

森のきのこには体力を回復するものもあるのでどんどん食べてみよう。ハズレを食べた場合はマリリンという妖精に治してもらえる。



⬆妖精マリリンがキノコの害を治療

BOSS めいぷる

魔法は通用しないので、ひたすら攻撃するしかない。分身している状態では、本体以外に攻撃を加えても無駄。一番攻撃力の高い攻撃をしてくる本体を狙って叩く。



⬆めいぷるの分身攻撃

HP	350	攻撃力	75	素早さ	68
MP	100	防御力	45	抗魔力	99
所持金	300	経験値	180	宝	雷鳴の杖

ポイント④ シケタの村

ここでは、まず村に入って一番上にある家に行き、リナたちからびろびろ草採りの依頼を受ける。この薬草は村の北東にある暗闇の洞窟で手に入る。入手後、リナたちがさらわれたら、薬草を医者に渡してすぐにタイトの街へ向かおう。

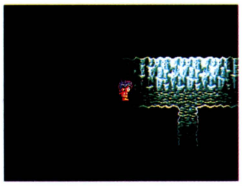


⬆この家で依頼を受ける

ポイント⑤ 暗闇の洞窟

洞窟の内部は暗くて道が見えないので、壁伝いに進んで、道の分かれている場所を探ろう。この洞窟はモンスターが出現しないのでじっくり探せる。モンスターの唯一の出現場所は宝箱の中だ。

ダンジョンの奥に着いたら、おじいさんに話してびろびろ草を引っこ抜く。ただし、手前2つはハズレなので抜かないように。



⬆道の分岐点を手探りで念入りに探そう



⬆ハズレを引いたら1回村に戻ろう

お護りを入手しよう

洞窟の奥でびろびろ草を入手した後、おじいさんにしつこく何度もお願いに行くとお護りを入手できる。お護りは運を上げ、毒や麻痺、呪い、石化を防いでくれる貴重な装備アイテム。必ず入手しておきたい。

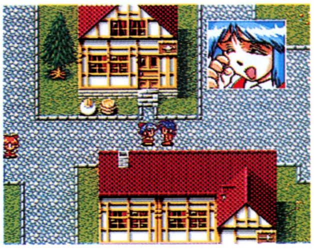


⬆飛ばされても戻れ

ポイント⑥ タイトの街

タイトの街に向かう途中、フィールドが切り替わる。ここから出現するモンスターが強くなる。

タイトの街では、リナたちをさらった盗賊に関する情報の収集を行う。情報収集が足りないと、盗賊のアジトに向かっても入口が閉まっていて入れない。また、この街では強力な武器や防具を売っているので、装備の充実を図りたい。



⬆人々の話をとにかく聞きまくる。小さな女の子の話ものがさず聞こう



⬆盗賊に関する情報を売ってくれる男。でも、彼の情報だけでは不十分



⬆武器屋の品ぞろえは豊富。装備できなくても道具で使えるものがある

ポイント⑦ 盗賊のアジト

ここのモンスターは、攻撃力が高いうえ、こちらの攻撃をよく避ける。雷鳴の杖を道具で使用すれば着実にダメージを与えられる。

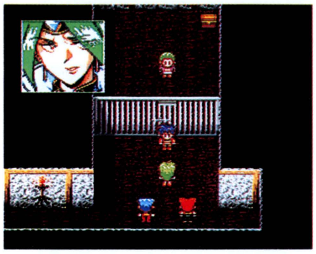
まずは最下層でぺぺとカーズを倒し、モンドール夫人を救出。上の階に戻って扉を開き、その先の黄金の扉の中で待つカメリアを倒す。そしてリナたちを救出したらクリアだ。クリア後はシケタの村でモンドール夫人と合流してから、カザリーン城下町へ向かう。



↑1階にいるこの女性を倒しておけば…



↑地下の1室が宿屋として使えるぞ！



↑地下を奥に進むと牢屋がある。ここではぺぺ、カーズの2人と戦う



↑カメリアを倒したら部屋をあさる。宝箱には火炎のムチも入っている

BOSS ぺぺとカーズ

ぺぺは回避率が、カーズは防御力が高い。相手が反撃やかわす構えのときには直接攻撃を加えないほうが無難だ。2人とも抗魔力が低いので、雷鳴の杖を道具で使い2人に同時にダメージを与えていこう。相手が反撃の体勢でも、これなら反撃を受けずに済む。



↑左がぺぺで、右がカーズ

ぺぺ	HP	250	攻撃力	75	素早さ	80
	MP	250	防御力	42	抗魔力	10
	所持金	54	経験値	68	宝	ルビーの指輪
カーズ	HP	300	攻撃力	85	素早さ	40
	MP	0	防御力	50	抗魔力	10
	所持金	46	経験値	72	宝	ルビーの指輪

BOSS カメリア

ぺぺ以上の回避率を誇るカメリア。彼女に対しても、雷鳴の杖が効果的。魔法は体力の回復だけに使う。間違っても反撃の構えのときに直接攻撃を仕掛けてはいけない。大きなダメージをくらう。



↑反撃の構えへの直接攻撃は危険

HP	700	攻撃力	90	素早さ	100
MP	250	防御力	55	抗魔力	25
所持金	500	経験値	300	宝	なし

ポイント⑧ カザーリンの城下町

町に着いたら、まずはモンドール夫人を宿屋に送る。夫人と別れたら王室秘密諜報員のラスティに会うべくパブへ向かう。お金に余裕があれば、ラスティに会う前に武器屋で武器や防具を買っておいたほうがいい。これ以降、ゲンブを倒すまで武器屋は使えない。



↑宿屋の2階でモンドール夫人とお別れ



↑パブではどの人がラスティか聞くこと

ポイント⑧内 城下町の墓地

墓場へはユウ、ミリー、ラスティ、パラスの4人パーティで向かう。墓場に入ると町へは戻れない。セーブや体力の回復は教会にいる神父が無料でしてくれる。墓場のモンスターは今までと比較にならないくらい強いので、教会を拠点にパーティを強化しておこう。



↑墓場は強いモンスターたちでいっぱい



↑教会では体力回復とセーブができる

洋館に突入

4人全員のHPが、200を超えていれば洋館内は楽に進める。トラップの多いダンジョンだが、先に進むのは意外に簡単だ。ユウとミリーの2人パーティで進み、ボス戦で4人が合流する。ベッドがある部屋では宿泊とセーブが可能だ。



↑地下では見張りを倒しながら先へ進む



↑銅像を動かすと扉が開く場所もある

BOSS ギガトレントと妖鬼のゲンブ

ギガトレントとゲンブは連続で戦わなければならない。今月はデータを公開していないが、どちらも火の属性の攻撃が効果的だ。

ギガトレントは火炎のムチでの道具攻撃を併用しつつ、通常攻撃で倒す。魔法は回復系のみで十分。

ゲンブとの戦いではユウのサイコボムやサイコクラッシュも使えるが、火の魔法のほうが効果的。ミリーとユウに火の大魔法フレイムを連発させて一気に倒そう。



↑巨大植物モンスター、ギガトレントはHPが1000とやや低め



↑妖鬼のゲンブはHP2500。ミリーとユウの魔法攻撃を駆使しよう

一瞬の判断ミスが大ダメージを招く戦闘
リアルタイムバトルの完全必勝法

ここでは、『〜4』のリアルタイムバトルで、効率良くモンスターを倒すテクニックを紹介する。

戦闘システムを、しっかり理解して、属性や行動力メーターを活用しないと、ザコとの戦いで余計なダメージを受けてしまう。



新システムを活用せよ

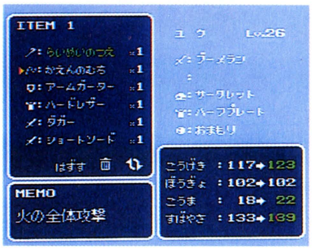
敵の属性を把握した効果的な攻撃

『〜4』では、モンスターや武器、防具に属性の概念が盛り込まれている。属性には雷、風、水、火の4種類がある。

属性はモンスターによって異なるが、植物系のモンスターは火の属性に弱く、空中にいる敵は風の属性に強いなどの傾向がある。属性を持つ武器を装備している場合は、特に注意が必要だ。火の属性の武器で火に強いモンスターを叩いてもダメージは期待できない。



ゾンビには火の属性の攻撃。弱点を突いて大ダメージを与えよう



雷鳴の杖や火炎のムチは属性を持つ武器。相手によりダメージが変化

行動力メーターを溜め戦闘効果をUP

行動力メーターを第1段階まで満たすとコマンド入力が可能になる。第2段階まで満たせば、同じ行動でも倍近い効果が期待できる。

パーティメンバーが複数ならば、1人がメーターを第2段階までためてHPの多いモンスターを叩き、他のキャラクタでザコたちを処理、といった戦法が有効だ。また、魔法を使用しても同様の効果がある。

メーター第1段階





ラヴィアンに魔法バーンの第1段階をかけてみる

メーター第2段階



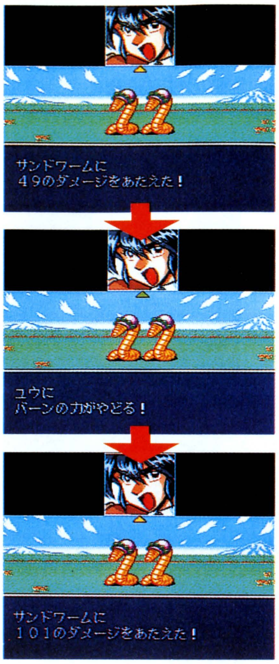


使用MPが同じでも第2段階なら一撃で倒すことが可能

武器の属性を変える合体攻撃

装備している武器の属性を変えて攻撃するのが合体攻撃だ。属性を持つ攻撃魔法を味方にかければ、かけられたキャラクタが持つ武器に属性が生じる。この効果は戦闘が終了するまで続く。

アンデッド系モンスターの集団などには、味方全員に火の魔法をかけてから合体攻撃をすれば効率よく倒せる。しかも消費MPも1回ぶんで済むからかなりお得。



通常攻撃では49のダメージ。バーンの魔法で合体攻撃にすれば威力がアップ



合体攻撃の効果は、攻撃以外の行動や合体魔法を使うと消えてしまう

多大なダメージを与えられる合体魔法

合体魔法は、2つの魔法を合体させて攻撃するというもの。味方に属性を持つ攻撃魔法をかけ、かけられたキャラクタがさらに魔法を唱えると、2つの魔法の効果が融合する。ただし、合体攻撃と異なり、合体の効果は合体魔法を唱えた時点で消えてしまう。

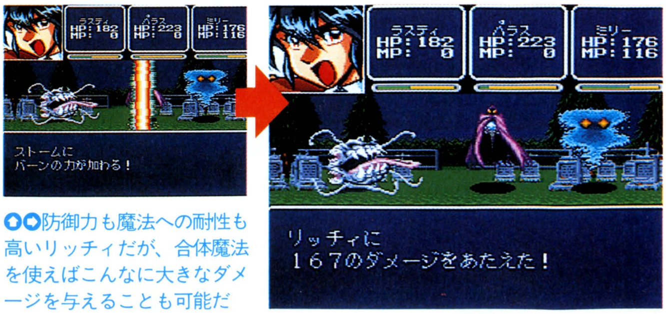
合体魔法は、魔法への耐性が強いモンスターに対してもかなりのダメージを与えられる。ただし、魔法2回分のMPを消費してしまう。そこで、合体攻撃をしばらく続けた後、そのままとどめとして合体魔法につなげるのが実用的な使用方法。MPを有効に使える。



ユウにブローインの魔法をかけるミリー。ここまでは合体攻撃と同じ



合体魔法に対象モンスターの苦手な属性の魔法を含めるとより効果的



防御力も魔法への耐性も高いリッチィだが、合体魔法を使えばこんなに大きなダメージを与えることも可能だ

行動力メーターと属性が絡む魔法の効果

『突入編』の魔法オールガイド

『～4』でも今までのシリーズ同様、魔法が2タイプ存在する。サヤに代表される銀河魔法と、ユウに代表されるサイキックだ。属性や行動力メーターが加わったことにより、戦闘中の使用方法などに多少の変更が加えられている。

最大の変更点は、通常魔法と大魔法に分けられた点。大魔法は行動力メーターが第2段階まで溜まっていないと使用できない。またそれ以外の通常魔法にも、行動力メーターが溜まるにつれて効果が高くなるものと、変わらないものがある。魔法と行動力ゲージの関係を下の表で把握して欲しい。

表の見方

名前の前に○印がついているものは、通常魔法のうち、行動力メーターにともない効果が上がるもの。●印がついているものは、通常魔法のうち、行動力メーターに無関係に効果が一定のもの。◎印がついているものは、行動力メーター第2段階満タンでしか使用できない大魔法を表している。

また、使用効果欄に〔特〕とあるものは、ユウ専用のサイキックで、特別な場面でしか使えない。

銀河魔法（サヤが使用）

		名前	消費MP	属性	選択対象	使用効果
戦闘中のみ	攻撃系魔法	○バドム	10	火	敵（1体／全体）または味方（1人／全員）（※味方にかけた場号は合体攻撃、または合体魔法になる）	炎による攻撃
		◎バクダム	22			炎による強力攻撃
		○フリーズ	8	水		氷による攻撃
		◎ギガフィム	18			氷による強力攻撃
		○フィーダス	6	風		風による攻撃
		◎リズドーム	14			風による強力攻撃
		○ボルダイン	8	雷		雷による攻撃
		◎ボルデスト	18			雷による強力攻撃
	補助魔法	○ビット	4		味方（1人／全員）	味方の素早さアップ
		○イオ	4			味方の防御力アップ
		○バイカー	5		味方（1人のみ）	味方の攻撃力アップ
		○シフト	3		敵（1体／全体）	敵の素早さダウン
		○ノーラム	3			敵の防御力ダウン
		○ウォール	6		味方（1人/全員）	対魔法バリアを張る
		○ジオセス	5		敵（1体／全体）	敵の魔法を封じる
		○シール	7			敵の動きを封じる
		○アンティ	6		敵（1体のみ）または味方（1人のみ）	魔法効果をクリアする
		○リスィート	1			MPを吸収する
		○デスペナ	13		敵（全体のみ）	敵を突然死させる
フィールド・戦闘 両用	回復系魔法	○ラナ	4		味方（1人/全員）	HP少し回復
		◎ラナト	12		味方（1人のみ）	HP完全回復
		●バーム	3			状態回復
		○リゲル	6			状態回復＋HP少し回復
		○ホーパ	8			復活＋HP中程度回復
		○ホーリブライ	12			復活＋HP完全回復

サイキック（ユウ、ミリー、サリア姫が使用）

		名前	消費MP	属性	選択対象	使用効果
戦闘中のみ	攻撃系サイキック	○バーン	10	火	敵（1体／全体）または味方（1人／全員）（※味方にかけた場号は合体攻撃、または合体魔法になる）	炎による攻撃
		◎フレイア	22			炎による強力攻撃
		○アルティス	8	水		氷による攻撃
		◎アイスウェーブ	18			氷による強力攻撃
		○ブローイン	6	風		風による攻撃
		◎ストーム	14			風による強力攻撃
		○ライトニング	8	雷		雷による攻撃
		◎サンダー	18			雷による強力攻撃
		○サイコボム	12	なし	敵（1体/全体）（※合体は不可）	〔特〕爆裂波動
		◎サイコクラッシュ	25			〔特〕大爆裂波動
	補助系サイキック	○ラピッド	4	なし	味方（1人／全員）	味方の素早さアップ
		○レジスト	4			味方の防御力アップ
		○アザー	5		味方（1人のみ）	味方の攻撃力アップ
		○リデクシー	3		敵（1体/全体）	敵の素早さダウン
		○グラダム	3			敵の防御力ダウン
		○サイコシールド	6		味方（1人/全員）	対魔法バリアを張る
		○サイレンシア	5		敵（1体／全体）	敵の魔法を封じる
		○ホールドボール	7			敵の動きを封じる
		○オークリア	6		敵（1体のみ）または味方（1人のみ）	魔法効果をクリアする
		○ゲディン	1			MPを吸収する
		○サドンデ	9		敵（1体のみ）	敵を突然死させる
フィールド・戦闘 両用	回復系サイキック	○ラティ	4	なし	味方（1人/全員）	HP少し回復
		◎ラティション	12		味方（1人のみ）	HP完全回復
		○ラゼティ	8		味方（全員のみ）	HPかなり回復
		●キュア	3		味方（1人のみ）	状態回復
		○キュアライザー	6			状態回復＋HP少し回復
		◎メディテーション	12			状態回復＋HP完全回復
		○リヴァイヴァ	8			復活＋HP中程度回復
		◎リヴァースル	12			復活＋HP完全回復

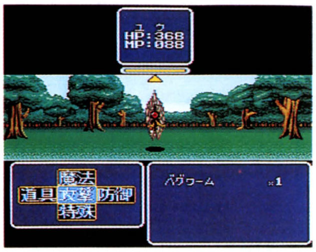
独占公開!!リアルタイムバトルに不可欠

前半部モンスター完全攻略データ

RPGパート前半部、妖鬼のゲンブとの戦いまでに登場するザコモンスターは全121種類。ダンジョンなどの１つのポイントにつき、20〜30種類ものモンスターが出現する。これだけの種類のモンスターが次々に現れると、弱点を覚えるのもなかなか大変なはず。

そんなときに役に立つのが、下のモンスターリストだ。モンスターのHPやMP、苦手とする属性や効かない属性を掲載。モンスターは、検索しやすいようにアイウエオ順に並べてある。戦闘ではコマンド選択時に時間が止まるので、その間を利用してリストでモンスターのデータを検索してほしい。

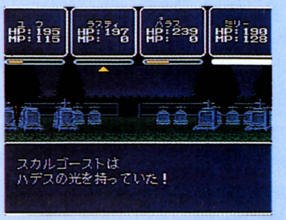
なお、直接攻撃が当たりにくく、弱点もないモンスターに対しては、雷鳴の杖や火炎のムチを道具で使用し、少しずつ全体にダメージを与えていく戦法が有効だろう。



⊙コマンド選択画面では、時間が止まる。この間にモンスターを検索

戦闘後のお宝の中身

戦闘終了後に入手できる宝物は、最後に倒したモンスターが落としていく。落とす確率はモンスターによって異なる。



⊙モンスターの宝を狙い撃ちだ

カザーリンの城下町までに登場する 全121体のモンスター

例

モンスター名		所持金
HP	MP	経験値
○ 弱点	× 耐性あり	入手できる宝

モンスター名	HP	MP	所持金	経験値	○弱点	×耐性あり	宝
アイヴィ	180	32	100	100	火	—	回復丹
アイボー	40	50	6	7	—	—	薬草
あおへろ	40	30	12	8	—	—	薬草
あかへろ	50	220	5	6	—	—	薬草
アミーバ	50	50	8	10	雷	水	回復丹
アントライオン	50	50	8	16	—	—	なし
怒りハッガー	80	0	30	32	—	—	回復丹
イビルアイ	99	48	15	21	—	—	ハデスの光
イビルツリー	166	32	23	29	火	—	金星樹
ヴァンプ	150	32	13	36	—	—	回復丹
ウェアキャット	80	50	12	18	水	—	ショートソード
ウォルラスネィ	127	50	16	30	全魔	—	スネークアイ
ウォーリアベア	220	0	30	38	—	全魔	バトルアックス
エイブ	74	0	18	18	—	—	薬草
オオマイ	100	50	12	26	全魔	—	スネークアイ
女盗賊	80	0	30	38	—	—	三節棍
女盗賊A	55	50	16	16	—	—	三節棍／他
女盗賊B	60	0	24	24	—	—	トンファー／他
女盗賊C	50	50	20	20	—	—	レイピア
オーク	180	50	22	31	雷	—	バトルアックス
ガスプラントン	44	50	8	11	火	—	星のしずく
ガドフライ	90	50	8	20	火	—	レザーリスト
ガブリン	54	50	8	18	—	—	ダガー
かみつき草	80	50	16	16	火	—	薬草
ガーディアン	180	0	16	32	—	全魔	バトルアックス
ガードラン	80	50	9	15	火	風	魔法の羽
ガーブリン	90	0	10	18	火	—	薬草
ガーモス	100	0	20	25	火	風	魔法の羽
ギャタピー	90	50	18	16	—	—	ダガー
キャティ	100	0	14	24	水	—	猫の爪
キューイ	80	24	12	18	雷	風	薬草

名前	HP	MP	所持金	経験値	○	×	宝
キラーアント	94	0	2	14	—	—	薬草
キラープラント	80	50	10	16	火	—	Pグレネード
キラーマンティス	144	50	21	32	全魔	—	星のしずく
キングヘッズ	97	32	28	24	—	—	月のしずく
クラーゴ	88	16	8	22	雷火	水	火のオーブ
グリーンマーダ	130	0	25	28	—	—	プラズマロッド
グレムリン	120	0	23	27	—	—	金星樹
ケムケム	64	0	10	18	—	—	星のしずく
ゲル	60	50	7	9	—	—	ダガー
コカトリアス	88	28	10	23	雷風	—	ゴルゴナの涙
サンドハンズ	60	50	4	9	—	火	薬草
サンドワーム	62	50	5	11	火	水	薬草
ザーキング	88	0	12	26	—	—	回復丹
サーペント	68	50	6	14	—	風水	スネークアイ
ザーボルス	90	0	16	24	—	—	回復丹
シーリオン	88	50	10	18	火	水	氷のオーブ
シーリー	84	50	8	15	火	水	氷のオーブ/他
シーレーン	128	50	16	27	火	水	氷のオーブ
スカリーチ	88	50	22	24	—	—	薬草
スカルゴースト	68	0	10	14	—	—	ハデスの光
スカルスネーキー	78	0	22	21	—	—	薬草
スティージー	98	24	15	25	—	—	魔法の羽
ストーンワーム	80	0	15	22	—	—	回復丹
スネーピオン	80	50	10	19	—	火	スネークアイ
ゾンビー	88	0	10	19	火	風水	薬草
ダークィーン	198	64	12	40	—	—	パンドラの箱
ダークグール	160	0	35	33	雷	—	ゴルゴナの涙
ダークチュー	166	0	32	39	—	—	薬草
ダークプラント	60	0	11	11	火	—	薬草
ダークブレーナ	80	16	15	15	—	—	星のしずく
ダーフライ	55	0	13	13	—	—	薬草
チビデー	62	50	8	14	—	風	星のしずく
ちびへろ	20	15	5	1	—	—	薬草
チョロビー	58	50	12	30	風火	—	太陽のしずく
デス	180	128	44	50	—	—	パンドラの箱
デスアント	70	50	6	12	—	—	ハンマーブーツ
デストラップ	120	50	16	25	火	—	回復丹
デーモニア	160	48	24	40	—	—	太陽のしずく
盗賊A	70	50	20	20	—	—	フレイル
盗賊B	60	0	28	28	—	—	チェーン
盗賊C	60	50	24	24	—	—	フレイル
トリスカルド	99	64	0	26	—	—	炎のかけら
トレントレン	170	48	25	80	火	—	ゴルゴナの涙
ナイトウォーカー	78	12	22	19	—	—	回復丹
ナイトメア	78	16	15	23	—	—	ハデスの光

名前	HP	MP	所持金	経験値	○	×	宝
バグ	38	50	7	13	—	—	ダガー
バグワーム	30	50	4	4	風	火	薬草
ハッガー	90	0	20	20	—	—	回復丹
パックン	70	0	16	16	—	—	薬草
バモス	60	50	6	11	火	風	魔法の羽
パーピオン	55	50	6	9	—	—	薬草
ハーポ	70	20	9	15	雷	風	なし
ビオラン	30	0	3	4	火	風	薬草
ブブガ	98	50	15	24	—	—	レザーリスト
ファンガスン	56	HP 0	9	9	火	風	薬草
フライトラッパー	70	50	4	10	火	風水	薬草
フライングキラー	78	50	9	20	雷風	—	スネークアイ
プラズマプラス	156	50	22	27	—	雷	風のオーブ
プラズマー	78	50	50	19	—	雷	風のオーブ
ブラッドリーチ	72	0	10	12	風火	—	ゴルゴナの涙
フラワーム	98	0	10	18	—	—	妖精の粉
プランティスマン	150	20	22	31	—	—	バスターソード
フレアン	30	0	3	4	火	風	薬草
ベルフィ	78	0	8	14	火	水	氷のかけら
へろへろ	30	50	10	5	—	—	薬草
ポイズンマッシュ	64	50	10	12	火	風	回復丹
ボゥーボゥ	60	10	14	14	雷風	—	月のしずく
ボーンナイト	170	50	30	37	—	—	なし
マシュムーバ	55	0	8	12	火		薬草
マタンゴン	48	50	7	8	火	風	回復丹
マッドツリー	148	16	22	26	火	—	金星樹
マッドマンティス	154	0	20	37	全魔	—	月のしずく
マンイーター	100	50	14	21	雷火	水	回復丹
マントラップ	140	0	18	24	火	—	回復丹
マンフィーラー	156	18	28	33	火	—	回復丹
マーギィ	98	50	12	21	火	水	氷のかけら
マーメイ	88	50	10	18	火	水	氷のかけら
ミミィ	48	50	5	8	—	—	薬草
モールドー	37	50	6	8	火	—	星のしずく
ラヴィアン	100	32	20	25	雷火	—	妖精の粉
ラビオラ	88	50	9	17	雷火	—	薬草
ラフレア	74	50	7	11	雷火	—	薬草
ランプリン	130	48	20	29	雷火	—	いやしの水
リヴェンジー	80	0	10	18	—	—	ハデスの光
リッチィ	180	128	10	40	—	全魔	風のオーブ
リビングデッド	108	60	12	23	火	風水	薬草
リーチ	58	50	4	8	風火	—	薬草
ローズマリー	80	32	12	18	雷火	—	いやしの水
ワーミィ	74	50	7	12	—	—	回復丹
ワームツリー	30	0	3	4	火	風	妖精の粉


長老達は
オレに殺せと命じた…
ならん！ 殺せ 殺すのじゃ!! 世界のためぞ!!
強く脅して おきました故 もう現れる事 はないかと…
それが長老に
知られてしまってな…
ジードって 人に助けて もらったんだ
だが ダメだったよ…
ははは… このザマだ


ジードはそこまで強いのか…
オレは正しかったのか？
正しい？
ジードではなく
アリオスの方を導いた
ジードは強い
アリオスより…
誰よりもな…
だが強いと言うのなら邪竜が最強だ!!
力ではない！力が勝つのなら千年前…アイネアスは負けていた!!
長老達の言う予言の勇者はアリオスだ…
お前は正しい未来を選んだと思うよ…


カ!!


踏み込みが
あまいから
こーなる…
アリオス様
やっぱ
強いや…
兄さんは
チャキン


くっ…
ぷるぷる
ん?
安心しろ…
邪竜は倒す!!
こういう
コトだ…
文句は
なかろう…
ちくしょう…
ちくしょうぅ!!
なんだってん
だよーっ!!
メディア…
アリオスも
なかなか
やる…
はっはっはっ


アリオスは
ジードなら
大丈夫だって…
世界は…どう
なっちゃうん
だろうネ
おじい様…
HITUJI
OLTENA
帰って来たら
王都に
行かない⁉
ダイモスが
武具を揃えに
行っている…
アリオスに
相談して
みないと…
あたしは信じられ
ないんだ…
確かにジードは
強いケドね…



聖剣を手にしたジードが邪竜に立ち向かう!?

次回、8月号は6月30日発売!!


ソフィア…
ガタ
ガタ
ジードは…
勝てないわ!!
ソフィアの言葉の真意は!?
そして、邪竜に挑むジードの運命は!?
いま、千年の刻を経て聖剣が復活!?
◆8月号につづく

INFO SCRUM

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

MOVIE

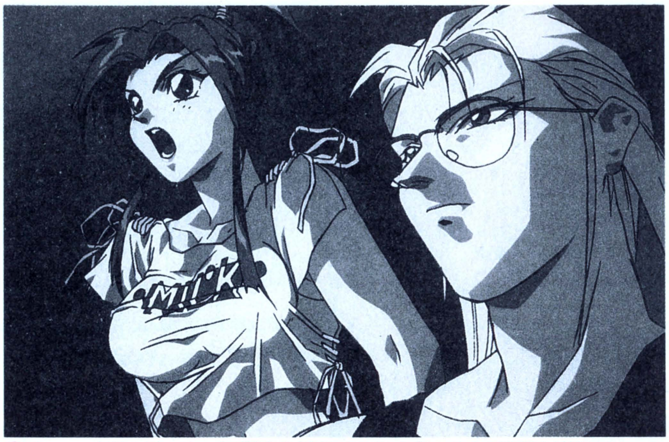
NEWS

第3作目は完全オリジナルストーリー

劇場版『餓狼伝説』

公開が7月に決定した劇場版『餓狼伝説』。その魅力の1つは、大張正己氏によって書き下ろされた完全オリジナルストーリー。ギース・ハワード、ヴォルフガング・クラウザーを倒したテリーのつぎなる敵は…。餓狼ファンのみならずゲームファンには気になるところ。今月は本誌3月号の続報として、ストーリーや登場キャラクタを紹介。まだ明かされない敵の謎に迫る。

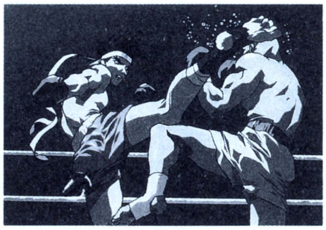
今度のストーリーは"幻の闘衣"をめぐる争いにテリーたちが大活躍するもの。"幻の闘衣"とは、着た者を戦闘の神マルスに変貌(へんぼう)させる力も持つ。現在6つの闘衣に分かれ、世界各地に散らばっている。しかし、その6つの闘衣を集める集団がいた。テリーは謎の少女スーリアに、6つの闘衣の集結を阻止してほしいと頼まれる…。テリーの最後の敵は"幻の闘衣"を装着した者なのか？それは劇場でのお楽しみといったところだが、登場人物として、テリーやアンディといったおなじみのキャラ以外にも、ホア・ジャイ（ゲーム版『餓狼伝説』のキャラ）やギースなども登場するとか。期待せずにはいられない。



⬆ジョー・東対ホア・ジャイの試合を見るアンディと舞。２人の関係も見逃せない



⬆ヴォルフガング・クラウザーとの死闘が終わり、日本に足を運ぶテリー



⬆酒を飲むと強くなる（？）ホア・ジャイと大阪城ホールで戦うジョー・東



謎の少女スーリア

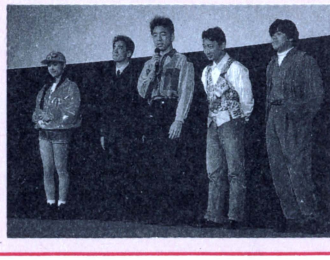
古代ギリシャの英雄アレクサンダー大王が最も恐れていたゴーダマス一世の末裔にあたる。ゴーダマスー世とは"幻の闘衣"を着ていた格闘技の源流を築いた人。スーリアは平和を守るために、6つの闘衣の集結阻止をテリーに懇願(こんがん)する。闘衣の秘密を握るゴーダマス家の紋章の入ったペンダントを身につけている。

映画化記念イベント

餓狼伝説トークセッション

さる4月10日、東京松竹セントラル1で『餓狼伝説』映画化記念イベントが開催された。会場は、1200人収容の劇場が立ち見になるほどの盛況ぶり。当日は、テレビアニメ版から必殺技を集めたダイジェスト映像や、監督の大張正己氏、テリー役の錦織一清氏らが登場するトークセッション。また『餓狼伝説SPECIAL』を使ったゲーム大会が催された。タレントの千葉麗子さんもゲーム大会に参加。アンディを使って満場のファンを沸かせた。この映画化記念イベントは、京都と名古屋でも開催される予定。京都会場は6月11日に2ヵ所で、大阪会場は6月12日に3ヵ所で開催。このイベントに参加したい人はハガキに、住所・氏名・年齢・職業、及び京都会場か大阪会場かを明記の上、次の宛て先まで
■〒108　東京都中央区築地1－13－5　松竹宣伝部イベント係

⬆会場に集まった人たちにあいさつをする大張正己氏





⬆トークショー以外にも『餓狼伝説SPECIAL』ゲーム大会が行われた

業界ナンでも情報満載

NEWS
あ・ら・か・る・と

ニュース

松下電工は、松下電器産業のマルチメディア機「REAL」で住宅建設の営業支援システムを開発。これは、同社の住宅建材などの商品の画像数万点をCD－ROMに記録し、顧客の家などで商談を行うという。予算や家族構成、洋風・和風というイメージを設定。その条件下から建材を選び、住宅をイメージで建造していく未来的なモノ。来年初めに実用化とのこと。

●

ニュース

三鷹市役所の水道局のポスターといえば、毎回人気のアニメを用い、知る人ぞ知るマニア垂涎のモノ。これまで、ゲームのキャラが素材になったことはなかったが、今回はNEO・GEOの人気作『サムライスピリッツ』のナコルルに白羽の矢が立った。キャラクタデザインは、『ロードス島戦記』などで有名な結城信輝さん。なお、ポスターは、三鷹市の公共機関等で6月1日から1週間掲示される。

●

ニュース

音楽ソフトの制作などに携わってきたズーム・リパブリック・ネットワークは、マルチメディア対応のソフト事業を開始する。まずフランスのソフト会社、カクテルビジョンと提携し、移植版を発売する予定。同社は、音楽事業で培ったノウハウを活用しながら、ゲームや映像ソフトの事業拡大をしていく。ゲームソフトの第1弾は6月にDOS／V版で発売される。

●

ニュース

セガは、CATV回線を使ったゲームソフト配信事業に乗り出す。セガが供給するゲームソフトを、CATV会社が回線に流し、各家庭でメガドライブと専用アダプターがあれば、好きなゲームが楽しめるというもので、関連会社の注目を集めている。同システムを6月から導入する三重県四日市市の四日市CATVでは、30本程度のソフトを配信していく予定だ。

●

ニュース

三井物産が都市型アミューズメント施設「ザップ」に資本参加し、これを機に同社と契約して全国で施設運営に乗り出す。ザップは、渋谷にあるテーマパーク「ドクター・ジーカンス」で知られ、欧米で人気のあるバーチャル感覚のシューティングゲームなどの施設も運営している。今後、三井物産では、向こう3年間で、20ヵ所前後の施設を開設していく予定だ。

MOVIE　CLANK IN

ガメラが15年ぶりに復活

『ガメラ』

さる4月25日、調布の大映撮影所でガメラの制作発表が行われた。大怪獣の元祖というとゴジラをイメージしがちだけど、じつはガメラの方が歴史が古い。そのガメラが15年ぶりに復活するのだ。今回、ガメラは超古代に生み出されたバイオ兵器という設定で、人間たちの味方。宇宙から来て、人間を食べて成長する怪獣ギャオスと戦うのだ。ガメラは空が飛べるので、壮絶な空中戦を繰り広げるぞ。監督は、「就職戦線異常なし」の金子修介氏。脚本は、「機動警察パトレイバー」で有名な伊藤和典氏。キャストも、伊原剛志氏や小野寺昭氏、「三井のリハウス」でおなじみの藤谷文子ちゃんや、中山忍ちゃんなど期待大。この『ガメラ　大怪獣空中決戦』は、'95年の3月に全国東宝洋画系でロードショウの予定となっている。



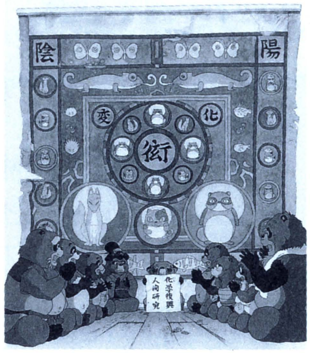
⬆監督と出演者の方々。ガメラも藤谷文子ちゃんの横では、おとなしいのだ

PREVIEW

特別試写会に御招待！

『平成たぬき合戦ぽんぽこ』

高畑勲・宮崎駿両氏が「おもひでぽろぽろ」から3年ぶりに手を組み、今回作り上げる素材はタヌキ。物語は、東京の多摩丘陵で起こったタヌキたちのナワバリ争い。タヌキたちは、争いは人間の乱開発によって起こったと気づき、人間たちに戦いを挑もうと決起するのだった。愛らしくてまぬけなタヌキたちの奮闘ぶりを描いたこの映画、公開は7月16日から全国東宝洋画系にて。そんなに待てないという人は、6月27日に、東京・千代田公会堂にて18時から行われる完成記念の読者招待試写会に、50名を招待するぞ。ハガキに住所・氏名・年齢を書いて、81ページのインフォプレゼントのあて先の「ポンポコ試写会係」まで。締め切りは、6月15日必着なので、お早めに。なお、当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。



⬆タヌキたちの化け学は、人間たちの科学に勝てるのであろうか

VIDEO　NEWS

CMで大人気の
ヤキソバンがビデオ化

『U.F.O.仮面ヤキソバン』

日清焼そばU.F.O.のCFに登場して、子供たちに大人気となったU.F.O.仮面ヤキソバン。今度は、オリジナルのビデオ作品として登場だ。地球から100億キロ離れた麺惑星ヤキソバーンからやってきた食生活の救世主・ヤキソバン役には、マイケル富岡さん、そのヤキソバンの前に立ちふさがり、平和を乱そうとするヤカン悪魔ケトラーとその軍団、ケトラー役は、デーブ・スペクターさんと、CFと同じキャストで行われている。ビデオ版では、今まで知られていなかったヤキソバンの秘密や、新たな必殺技なども見ることができる。この「U.F.O.仮面ヤキソバン　怒りのあげ玉ボンバー」は、6月24日リリースの予定だ。



⬆マイケル富岡扮するヤキソバン



⬆ヒロインの高田万由子と乗っているのは、時速5キロを誇るヤキソバンカー

SOFT　NEWS

博報堂が3DO参入

『娯楽の殿堂』

博報堂が松下電器と共同で、3DOのソフトを制作した。そのソフト「THEATRE WARS 娯楽の殿堂」は、ショービジネスの世界を描いたもの。多額な借金を抱えながら、ボロ劇場を舞台にさまざまなショーを演出していくのだ。ショーに出演するキャラは60体以上もあり、そこから組み合わせて演出する楽しさを味わえる。脚本は、「私をスキーに連れてって」などのヒットを持つ一色伸幸氏で、今回ゲームという新たなジャンルに挑戦している。これから、博報堂はHAMLETというレーベルでメディアミックス的な作品を作っていくとのこと。



⬆3DOの緻密な画面上でおりなされるショー。このショーを上手く組み合わせていくゲームなのだ。

AV

ゲーム関連などのAVソフト最新情報を紹介するこのコーナー。今月も、情報もりだくさんでお贈りするぞ!!

CD

ドラゴンナイトIII

発売中
NECアベニュー
2500円(税込)



PCエンジン版発売が、6月下旬と近づく人気RPG「ドラゴンナイトIII」。このアルバムは、PCエンジン版の発売に先駆けてのサウンドアルバムとなる。すでに発売中のパソコン版のCDの曲をアレンジしたものをPCエンジン版で使用しているが、その曲のなかから20曲をセレクトして収録したアルバム。曲の感じは、軽いポップ調のものから重厚なオーケストラ調のものなど、さまざまなアレンジが楽しめるぞ。その全曲にアレンジ担当の佐藤真一郎氏の解説が付いている。購入特典として、カラーのオリジナル・デザイン・ステッカーが封入されているぞ。下の欄でも紹介しているパソコン版の「ドラゴンナイト4」も同時に出るので、一緒に聴いて一足さきにドラゴンナイトの世界をイメージで旅してみよう。

CD

ドラゴンナイト4



発売中
NECアベニュー
2800円(税込)

キャラクターデザインに、『卒業』の竹井正樹氏を迎えた、超人気美少女シミュレーション「ドラゴンナイト4」のサウンドトラック。オリジナルの31曲に加えて、MIDI音源によるアレンジバージョン4曲によって構成。特典として、竹井氏の原画による3.5インチフロッピーのディスクシール付きだ。

CD

ワールドヒーローズ2JET



発売中
ポニーキャニオン
1500円(税込)

アーケードで好評の格闘アクション「ワールドヒーローズ2JET」のサウンドCD。JETでの新曲はすべて網羅し、さらにお約束のSEコレクションも収録。ジャンヌ様の素晴らしい高笑いを拝聴できるぞ。なお、初回特典としてADK SOUND FACTORYのデビューライブの応募券が付いている。

CD

ツインビーPARADISE Vol.5

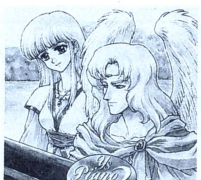


発売中
キング
2800円(税込)

文化放送で、大好評のうちに終了したラジオドラマ「ツインビーPARADISE」の音楽CD化第5弾。17話から20話までと、ショートダイアリーのツインビー編を、田中真弓さんが熱演。ブックレットには、10Pの吉崎観音先生のコミックも収録。最終作の第6弾に向かって盛り上がっていくぞ。

CD

イース ピアノコレクション2



発売中
キング
3000円(税込)

昨年リリースされ好評だった「イースピアノコレクション」の第2弾が登場。今回は、最新作「イースIV」の楽曲を中心にセレクト。人気の高い「LILIA」など、過去のイースシリーズの名曲からピックアップして収録。優しく、さわやかなピアノアレンジのCDアルバムに仕上がっている。

CD

風の伝説ザナドゥ スーパーアレンジバージョン



発売中
キング
3000円(税込)

100曲以上のBGMを収録し、音にうるさいファルコムの中でも特に音楽が充実していた「風の伝説 ザナドゥ」。その待望の、アレンジバージョンのCDが登場。今回はアレンジに伝説のバンド「四人囃子」ギタリストの森園勝敏氏を迎え、非常にハイクオリティなアレンジCDとなっている。

VIDEO

龍虎の拳2



発売中
ポニーキャニオン
4800円(税込)

ネオジオの超人気格闘ゲーム「龍虎の拳2」を完全攻略したビデオ。各キャラクタごとに、2人対戦で有効な攻撃手段や、強力な連続技。そしてエンディングまで見せてくれてしまうという、いたれりつくせりの逸品なのだ。これを見て練習すれば、誰でもギースを倒すことができるようになれるかも。

ニュース

任天堂が、中国での生産を本格的に開始する。これは、山東省の青島市においてスーパーファミコンの生産をするというもの。ここで生産された製品は、日本国内をはじめ、欧米など全世界に輸出していく。中央演算装置などは日本から運び、その他の部分を中国で制作してコスト低下をはかる。任天堂では、来年秋発売の次世代機も海外での生産を検討している。

ニュース

家庭用ゲーム業界は16ビット機から32ビット機への過渡期を迎え、アミューズメント施設などの収益も伸び悩んでいる状況だが、そんななか、カプコンでは昨年から3年間で将来的に開発要員を2.5倍に増やしていく予定。開発の分野は、ゲーム企業の命運を握る命綱といった存在。人間の移動が多い業界だけに、これからの人材確保は大きな課題となる。

海外情報

米国任天堂は、同社のゲーム機器やソフトを偽造しているとして中国、台湾と、その「海賊版」を輸入している中南米の4ヵ国を批判する声明を発表した。同社は、中国政府が国有企業を通じて任天堂のゲームの偽造を奨励しており、それによって関係各社が受けた被害は、昨年だけで12億ドルになるとして、米包括通商法スペシャル301条の認定を求めている。

ニュース

ソニーミュージックエンタテインメントが、ディスク版「ゼルダの伝説」と「ゼルダの伝説・神々のトライフォース」をカップリングした音楽CDを発売。内容は、オリジナルバージョンのものとアレンジバージョンとCDドラマの2枚組で構成されている。CDドラマには、声優の緑川光や國府田まり子らが出演。これは、6月22日発売予定で、3800円(税込)。

ニュース

これもソニーミュージックエンタテインメントから、ファミコンディスクシステムの名作「メトロイド」と、今年に発売された「スーパーメトロイド」のサウンドCDを発売。両作品のサウンドを完全収録のうえ、代表的な曲をアレンジして収録。ブックレットに、オリジナルスコアと開発者のコメントを掲載。これも6月22日発売予定で、2800円(税込)。

ニュース

ソニーの次世代機「PS-X」の正式名称が決定。その名は「Play Station(プレイステーション)」と名付けられた。すでにカプコンやコナミなどのメーカーも参入契約を結んでおり、タイトルの上がっているもので、ガイナックスの『プリンセスメーカー3』や、コナミの『極上パロディウス』などがある。発売は、12月ごろとのことだ。

PEOPLE

『ときめきメモリアル』で声優本格的始動
声優・金月真美

今月は、『ときめきメモリアル』でヒロイン藤崎詩織ちゃんの声を担当した金月真美（きんげつまみ）さんに直撃インタビューを敢行したぞ!!

――声優を始めて何年目になるんですか？

「高校のころからなので13年目。制服を着て仕事場に通っていたんですよ」

――具体的にどういったものをやっていたんですか？

「ラジオとかコマーシャルとかチョイ役でいろいろとやっていました。本格的に声優をやったのは『ときめきメモリアル』が初めてです」

――詩織ちゃんの役で気をつかったこと、難しかったことってありました？

「詩織ちゃんって欠点がないんですよ。カワイくて、性格が良くて、勉強ができて、スポーツ万能で、あまりにも欠点がないので演じるのがとても難しかった。ヘタするとまったく個性のない人になってしまいそうで…」

――『ときめきメモリアル』のオープニング曲を歌ってますよね？

「ハイ、本格的には初めてです。うれしかった(しみじみと)。ほら全然知らない世界じゃないですか、もう気分いいな～と思っちゃいますよ。初めから私のキーに合わせて曲ができるところもね。楽しかったですよ」

――じゃあ、カラオケなんか好きでしょ

「実はあんまり行かないんですよ。でも歌うことは好きです」

――詩織ちゃんのセリフの中で一番印象に残ったものは？

「やっぱり最後の告白のところが一番好きですね。きゃ～こっぱずかし～って思うような少女マンガ的なセリフなんですよ」

――ゲームはお好きですか？

「小学校から高校までゲームセンターに行ったことないんですが、最近始めるようになりました。シューティングやスーパーマリオとか、そういった感じのゲームが好きです。すごいヘタなんですけどね」

――PCエンジンは持っていますか？

「買うんですよ。コナミの早坂さんにソフトは差し上げますから機械は買ってくださいね♡って言われちゃったんですよ。やっぱり気になるし…」

――将来的にやってみたいものは？

「舞台をやってみたいです。あともう1度『ときめきメモリアル』みたいなゲームがあったら、今度はクセのある役をやってみたいですね、鏡魅羅とか」

――舞台ってどんな感じのものですか？

「そんな大きなものじゃなくって、わりと小劇団みたいなところでやってみたいですね。見てるとやっぱり血が騒ぎます。ジャンルとしてはコミカルなものです」

――ところで好きな男性のタイプは？

「明るい人がいいですね。早乙女くんはちょっとカルイからダメかな」

――最後に詩織ちゃんとしてのお言葉を

「たくさんの女のコが登場しますが、ちゃんと詩織ちゃんを口説いてね♡」

学園のアイドルを演じた金月さん、これからの活動に期待したい！



● 金月真美プロフィール ●

兵庫県出身。誕生日は4月2日。身長156センチ。主な出演作品は、ロート製薬　涙ロート（CM）、ロッテパイの実（CM）、CNNキャスターボイスオーバー（テレビ）など、他多数で声の出演をしている。PCエンジン『ときめきメモリアル』で本格的に声優を務める。特技はジャズダンスとテニス。

ワークス・タペストリー



本人による作品紹介

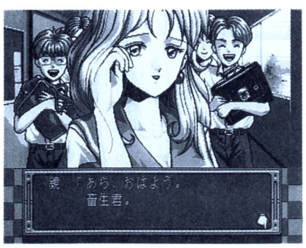
自分の作品についての感想や、とくに印象に残ったこと、エピソードなどを、思いつくままに語ってもらうコーナーです。

●ときめきメモリアル

アニメ的なキャラを演じたのが初めてだったので、けっこうタイヘン。必死で演じました。アフレコは台本を読むだけのものでしたから、雑誌で詩織ちゃんのシーンを見ても、何のシーンなのか分かりませんでした。だから、CDカプセル（月刊PCエンジン増刊）を見て「こうなっているのか～」と分かると、もう一度やり直したい気分になりました。絵を見ながら声をあてた方がイメージがわきますからね。でも、今度は鏡魅羅のようなキャラをやりたいです。



●『ときめきメモリアル』はコナミより発売中。画面は詩織ちゃん



●おなじく『ときめきメモリアル』の鏡魅羅。金月さんの演じたいキャラ

●CDドラマときめきメモリアル

CDドラマのほうは詩織ちゃんがわりと控え目な役。他の人たちがメインになっています。ゲームで登場するキャラクタは、詩織ちゃん、伊集院レイさん、早乙女くんに妹の優美ちゃんです。あとはドラマ用にオリジナルキャラを國府田マリ子さんや久川綾さんたちが演じています。内容としては、けっこう赤面するような少女マンガ的なもの。収録は10日間もかかったのでテンションを保っているのが大変でした。だんだん"素"に戻ってしまうんですよ。また収録の前は、友達の約束とかをいれないでちゃんと寝ました。私の場合、ちょっと寝不足しただけで、声が出なくなるんですよ。でも、収録はとても面白かったです。初めて声優さんたちを見て感動しました（自分も声優なのに…）。



●「CDドラマときめきメモリアル」CD。キングレコードから6月3日発売予定。2800円（税込）



●左は久川綾さん、右は國府田マリ子さん。CDドラマのなかでは女生徒役以外にも挿入歌を歌っているぞ

Creator's Room

第4回 営業の仕事

ココナッツジャパン
田村麻里さんの場合

プロデューサーによって企画は決まり、プログラマーが制作する。でも実際にソフトが完成しても発売されなければ意味がない。では完成された商品はどうやったら発売されるか。今月は発売本数を問屋と交渉する営業の仕事を紹介。ココナッツ・ジャパンの田村麻里さん（通称まりまり）の仕事ぶりをのぞいてみた。

プロフィール



昭和42年4月13日生まれ。福岡県北九州市出身。趣味はダイビング。とにかく海が好きとか。好きな作家は阿刀田高、村上龍、シドニー・シェルダン。好きな映画はアドベンチャー、ディズニーもの。まりまりという愛称で親しまれている。

まず、営業と広報の違いについて説明する。基本的には営業も広報も自社のソフトを良く思ってもらうために働きかける仕事。大きな違いは、広報が出版社に働きかけるのに対し、営業は問屋に働きかける仕事であること。実際本数などの注文を取ってくるのが営業で、それまでの段階を固めていくのが広報の仕事なのだ。

では実際、営業の仕事とはどういったことをしているのか。

基本的に営業の仕事は、スケジュールがあまり確定していない。忙しいときもあれば、ヒマな時期もある。それは、営業期間というものが関係している。営業期間とは、自社のソフトを問屋に売り込む期間のこと。だいたいはゲームが発売される3ヵ月ぐらい前から営業期間が始まる。その期間になると、問屋回りといった外に出る仕事がメインになる。田村さんの場合、東京と大阪を合わせて20軒ちょっとの問屋を担当。問屋とのアポイントが取れるか取れないかで忙しさは変わってくるが、忙しくなると朝から晩まで外に出て、自社のソフトを売り込みに行くという。売り込み方にはいろいろあるが、問屋の前で自社のソフトをプレイするのが一般的であるとか。どこをプッシュするかを考え、自社のソフトを研究するのも大切な営業の仕事である。これらの仕事を行うことで、より多く本数を獲得できるのだ。

発売本数が決まったあとは、任天堂やNECなどにソフトの発注を行う。もちろん、問屋が仕入れてくれる本数が決まらないとできないこと。せっかく生産したソフトも問屋が取ってくれなければ意味がないからである。営業の仕事の大まかな内容はこんな感じで進行していく。しかし、営業の仕事はそれだけではない。パンフレットや取扱い説明書などの商品管理、雑用といったこともやらなくてはならない。また、おもちゃショーやCSGといったイベントには必ず参加。お客さまの対応や接待を行う。ときにはゲーム大会の司会などもやらされたりするという。けっこうハードな仕事で、何でもやらなければならない仕事なのだ。

営業の仕事についてざっと紹介してきたが、けっこうハードでマメな活動が必要な仕事。田村さんの場合、問屋へ電話する際、必ず「あと100本お願いします〜」という感じで、自社のソフトを売り込む努力をするとか。

田村麻里さんのとある1日のスケジュール

07:30	起床　必ず朝ごはんは食べます！　皆さんも食べたほうがいいですよ。健康のために！
07:30〜08:45	出勤準備と通勤。
09:50	会社到着、朝のシブメの紅茶を飲む。
10:10〜12:00	問屋さんからのＴＥＬやＦＡＸに対応する。それとアポイントを取る。佐川急便さんとも仕事上、仲良しなのでＴＥＬでおしゃべりしたりする。（もちろん仕事よ！）
12:00〜13:00	ランチタイム！　お弁当を作ったり、外で食べたり、たいてい「笑っていいとも！」を見ながらの食事。タモリさんにはお世話になっております。
13:00〜17:30	問屋さんに営業に出かける。「お願いしますよ〜、絶対売れますよ〜」と頼んだり、くだらない業界の裏話やうわさ話をぐちゃぐちゃ話す。もちろん最後は「お願いしまっす！」と元気よくしめくくる。半日で3軒ぐらい回る。1日中、問屋まわりをしていることもあれば、1日中内勤のこともある。営業がヒマなときは企画のお手伝いもする。
17:30〜18:15	上司に営業の報告。　定時は18：00。忙しいときはすごく遅くなるのだが、そんなに残業はない(!?)
18:30	退社　ここからの行動はひみつ。



問屋へマメに電話を入れる田村さん。軽い会話でも表情は真剣そのもの

読者へのメッセージ

もし、うちの会社に入社したい、営業をやりたい、と考えている人。他の会社はわかりませんが、うちはやる気のある人が採用されると思います。やる気さえあれば、なにごとも成功すると思いますから。

今月のプレゼント

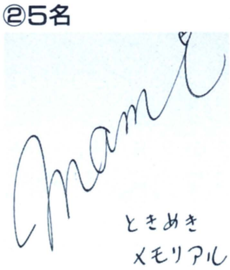
メーカー各社のご提供による、今月のプレゼント。欲しい人はハガキに、①希望するプレゼント番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業（学年）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対する意見や要望、以上を明記のうえ下記まで。締め切りは6月30日必着。発送をもって発表とします。

①1名



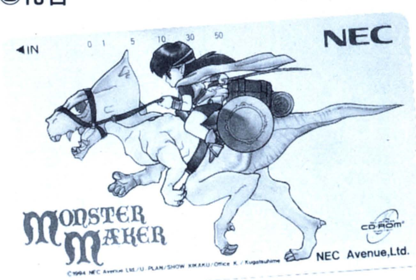
徳間書店インターメディアより、『初恋物語』の出演者全員のサイン色紙を1名の方にプレゼント

②5名



今月のＰＥＯＰＬＥに登場した金月真美さんのサイン入り色紙を５名に

③10名



ＮＥＣアベニューからついに発売された『モンスターメーカー　闇の竜騎士』。そのテレカを10名の方に。ライアがキミのものに…

④3名



ＨＥＡＤＲＯＯＭから人気パソコンゲーム『卒業　ネオ・ジェネレーション』のサイン入りポスターを３名の方に

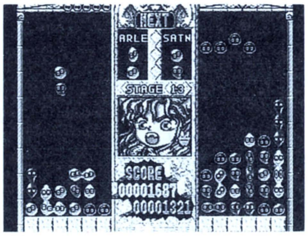
あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン編集部
7月号インフォ・プレゼント係

PC ENGINE 最新 DATA BANK

3月28日から4月29日までの売り上げBEST10と、6月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。今月も最新ソフトの情報を満載してお伝えする。

月間売り上げ BEST10

今月の集計期間中に発売されたソフトは7本。1位は『モンスターメーカー　闇の竜騎士』。非常に長い開発期間をへて、発売されたソフトだけに、ユーザーの反響は大きかったようだ。2位以下を1000ポイント近く引き離しているのはさすがといえる。2位は『ぷよぷよCD』。他機種にすでに移植されているソフトだったが堂々の2位。やはり『ぷよぷよ』と言ったところか。『龍虎の拳』と『プリンセス・ミネルバ』が3位、4位と健闘。来月はコナミの『ときめきメモリアル』が発売される。果たしてランキング上位に入るだろうか。

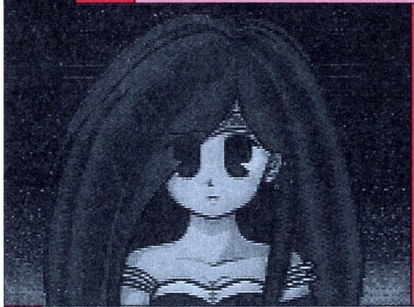


✪惜しくも2位にあまんじてしまった『ぷよぷよCD』。とはいえさすがだ

3／28～4／29の新作

3月30日　フレイCD　サーク外伝
3月30日　モンスターメーカー　闇の竜騎士
4月15日　パチ夫くん3パチスロ&パチンコ
4月22日　爆伝　アンバランスゾーン
4月22日　ぷよぷよCD
4月28日　風霧
4月28日　初恋物語

順位	前回	タイトル	ポイント	スペック表記
1	初	モンスターメーカー　闇の竜騎士	2725	NECアベニュー／ロールプレイング／'94年3月30日発売 7800円／スーパーCD-ROM²



コメント

NECアベニュー　プロデューサー　多部田俊雄さん
「超大物」RPGとバッティングして売り上げもさることながら、心配だったのがそのRPGとの方向性の違い。と、社内的事情で充分にとれなかった調整時間から来る問題。後編の「方舟」では、全てをクリアして「超大物」に迫りたいと思います。

(株)あくと内ファミコンランド中部本部　鍋野淳さん
あまりに長く続いた発売延期のため、期待度は「ついに」を通り越して「いまさら」。細かな改良はいろいろとあったようだが、ゲーム自体はまったくのノーマル。2年前ならいざ知らず今時これは、ちょっと古くさい。

読者の声

本誌アンケートハガキから無作為に100通を選択。フリースペースに書かれていたそのゲームに対する読者の生の声を抜粋して掲載しています。

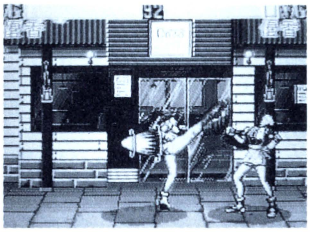
続編に期待したい　（同様15通）
音楽、グラフィックは最高／（同様7通）
バグが多すぎる／バランスの悪さがゆるせない／　（同様14通）
もう少し時間をかけてきちんと造り直して欲しかった。　（同様5通）
待ったかいがなかった。（同様3通）

順位	前回	タイトル	ポイント	スペック表記
2	初	ぷよぷよCD	1646	NECアベニュー／パズル '94年4月22日発売／5600円／スーパーCD-ROM²
3	3位	龍虎の拳	496	ハドソン/アクション/'94年3月26日発売 6800円／アーケードカード専用
4	2位	プリンセス・ミネルバ	475	リバーヒルソフト／ロールプレイング '94年3月25日発売／8800円／スーパーCD-ROM²
5	初	フレイCD　サーク外伝	355	マイクロキャビン／アクション／'94年3月30日発売 6800円／スーパーCD-ROM²
6	初	初恋物語	277	徳間書店インターメディア／シミュレーション '94年4月28日発売／7800円／スーパーCD-ROM²
7	5位	風の伝説ザナドゥ	217	日本ファルコム／アクションRPG '94年2月18日発売／7800円／スーパーCD-ROM²
8	ー	フラッシュハイダース	200	ライトスタッフ/アクション/'93年12月19日発売 7800円/アーケードカード両対応
9	初	セクシーアイドル麻雀	197	日本物産/麻雀/'93年12月24日発売 8500円/スーパー CD-ROM²
10	初	パチ夫くん3　パチスロ&パチンコ	72	ココナッツジャパン／'94年4月15日発売. 8800円／スーパーCD-ROM²

表の見方　ポイントは、㈱あくと、㈱メッセサンオーをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパー CD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

前人気 BEST 10

先月と同じく、1位は『天外魔境III』。2位には『餓狼伝説SPECIAL』、3位には『ワールドヒーローズ2』と、アーケードカード専用ソフトがその後に続いている。その他のソフト6タイトルはランキングの動きがあったものの、変化はない。また、今月は『アドヴァンストV.G.』と『モンスターメーカー　神々の方舟』の2タイトルがベスト10内へ、初ランクインを果たしている。



⬆登場するキャラがすべて美少女の格闘アクション『アドヴァンストV.G.』



堂々の2連覇を達成した『天外魔境III』。新たな情報の公開を心待ちにしている人も多いハズ。今月もハドソンの広報に現在の状況を語ってもらった。

――現在の開発状況は？

「すみません。先月と同じで、まだ、お答えできないんです」

――『III』で完結になってしまうのですか？

「広井氏のコメントにあるとおり『III』で完結すると思います」

――アーケードカード対応としての意気込みをお願いします。

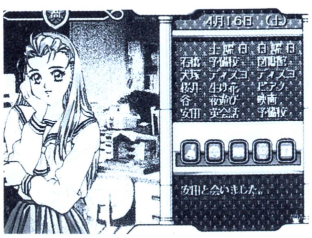
「アーケードカード専用初のRPGと言うことで、今までのRPGの概念を超える、ソフトになると思っています」

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	1位	天外魔境III	162	ハドソン 開発状況10%
2	2位	餓狼伝説SPECIAL	128	ハドソン 開発状況80%
3	7位	ワールドヒーローズ2	118	ハドソン 開発状況100%
4	8位	誕生　デビュー	110	NECアベニュー 開発状況90%
5	5位	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 突入編	106	日本テレネット 開発状況100%
6	14位	アドヴァンストV.G.	90	テイジイエル販売 開発状況90%
7	3位	ドラゴンナイトIII	70	NECアベニュー 開発状況90%
8	9位	3×3EYES　三只眼變成	68	NECホームエレクトロニクス 開発状況90%
9	初	モンスターメーカー　神々の方舟	62	NECアベニュー 開発状況40%
9	6位	銀河お嬢様伝説ユナ2	62	ハドソン 開発状況30%

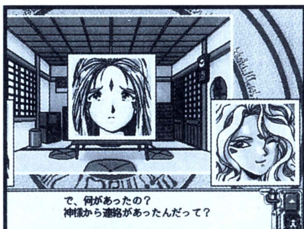
以下、女神天国、ロードス島戦記2、コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説　激闘編、美少女戦士セーラームーン、ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説、天地を喰らう、電脳天使　デジタルアンジュ　ぽっぷるメイルと続く。

移植希望 BEST 10

今月もタイトル的には大きな変動はない。そんな中『サムライスピリッツ』がまさかの3位に。そのため『ああっ女神さまっ』、『スーパーストリートファイターIIX』が繰り上がった。今月の初登場は『卒業II　ネオ・ジェネレーション』。前作『卒業グラデュエーション』はPCエンジンでの育成シミュレーション人気の火付け役とも言える人気ソフト。そのため移植の期待は大きい。



⬆前作からキャラやシステムなどガラリとイメージのかわった『卒業II～』



じりじりと毎月の票を伸ばして、ついに1位となった『ああっ女神さまっ』。ここでは、移植の可能性などをバンプレストの広報にインタビューした。

――ズバリ／移植の可能性は？

「すみません。今のところ予定はないんです。また、PCエンジンには移植できないんです」

――なにが問題なのですか？

「PCエンジンの『ああっ女神さまっ』の権利はウチにないんですよ。それに、あっても、PCエンジンの開発ラインがあいていないですし…」

――最後に1位の感想を。

「ありがとうございます。とても感激しています」

順位	前回順位	タイトル	得票	データ
1	2位	ああっ女神さまっ	92	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
2	3位	スーパーストリートファイターIIX	82	カプコン／業務用 アクション
3	1位	サムライスピリッツ	64	SNK／業務用 アクション
4	6位	スレイヤーズ	60	バンプレスト／パソコン ロールプレイング
5	4位	龍虎の拳2	52	SNK／業務用 アクション
6	5位	英雄伝説III もう一つの英雄たちの物語 白き魔女	48	日本ファルコム／パソコン ロールプレイング
7	7位	ファイナルファンタジーVI	46	スクウェア／スーパーファミコン ロールプレイング
8	8位	プリンセスメーカー2	34	ガイナックス／パソコン シミュレーション
9	9位	ドラゴンナイトIV	30	エルフ／パソコン シミュレーション
10	初	卒業II　ネオ・ジェネレーション	26	ジャパンホームビデオ パソコン／シミュレーション

以下、同級生、極上パロディウス／　過去の栄光を求めて、ワールドヒーローズ2JET、ファイヤーエンブレム　紋章の謎、メタルスレイダーグローリー、ラングリッサーII、ファイターズヒストリーダイナマイト、豪血寺一族と続く。

ソフト合計60本!!

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①～⑥）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで! 応募の締め切りは6月29日（必着）。当選者の発表は7月30日発売の9月号で行います。

今月のプレゼント 各10名様

①ドラゴンナイトIII
②聖戦士伝承　雀卓の騎士
③ネオ・ネクタリス
④アドヴァンストV. G.
⑤天地を喰らう
⑥3×3EYES　三只眼變成

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1　小学校　　5　専門学校
2　中学校　　6　会社員
3　高等学校　7　その他
4　大学

2 あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1　男　　2　女

5 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジンのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1　シューティング
2　アクション
3　ロールプレイング
4　アドベンチャー
5　シミュレーション
6　スポーツ
7　パズル
8　その他

14 今月の特別付録「ときめきメモリアル攻略データブック」について、あてはまる番号を1つ選んで書いてください。
1　とても面白かった。
2　面白かった。
3　何も思わない。
4　面白くなかった。
5　つまらなかった。

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1　とても高いと思う。
2　少し高いと思う。
3　ちょうどいい。
4　まあまあ安い。
5　とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1　新作ソフトの記事が読みたかった。
2　巻頭の特集記事が読みたかった。
3　付録が欲しかった。
4　ウルテクが知りたかった。
5　読者ページが読みたかった。
6　新作ソフトの発売情報が知りたかった。
7　コミックスが読みたかった。
8　毎月定期的に購入しているので。
9　その他。

17 次の中から購入を予定しているものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1　アーケードカードDUO
2　アーケードカードPRO
3　32ビットマシン(FX)
4　PCエンジンDuo-RX

18 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1　PCエンジンマウス
2　メモリベース128（セーブくん）
3　マルチタップ
4　アベニューパッド6
5　アーケードパッド6
6　ファイティングコマンダーPC
7　ファイティングスティックPC（ファイティングスティックマルチ）
8　アーケードカードDUO
9　アーケードカードPRO

19 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
1　業務用
2　パソコン
3　メガドライブ
4　ファミコン
5　スーパーファミコン
6　ゲームボーイ
7　ゲームギア
8　その他

20 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

当選者発表（敬称略）5月号プレゼント

風霧

青　森／岩淵　智嘉・17歳
宮　城／高橋　錠治・20歳
埼　玉／河原　聖・12歳
千　葉／森　慎一郎・17歳
東　京／高橋　利幸・15歳
山　梨／中川　正男・16歳
長　野／野明千寿樹・17歳
／堀内　達矢・17歳
静　岡／上島　洋輝・15歳
愛　知／山口　幸一・20歳
岐　阜／伊藤　寿英・18歳
／丸山　勲・32歳
兵　庫／小林　俊男・14歳
鳥　取／針田　英樹・22歳
広　島／澤田　久代・19歳
山　口／藤里　埋・16歳
香　川／宮武　毅・19歳
福　岡／入舟　雅文・15歳
／寺岡　正行・20歳
長　崎／山下　竜司・15歳

CAL III　完結編

北海道／後藤　和也・15歳
青　森／久能　巧・19歳
／佐々木雅輝・13歳
宮　城／菊地　優貴・18歳
埼　玉／中村　秦治・16歳
神奈川／篠田　将樹・15歳
岐　阜／野村　茂宏・18歳
三　重／水口　貴大・16歳
滋　賀／花田　康行・16歳
大　阪／倉岡　純・15歳
／和田　徳希・19歳
兵　庫／上田　良作・14歳
奈　良／御堂　豊誉・16歳
和歌山／辻田　幸司・16歳
鳥　取／景山　良幸・17歳
岡　山／三好　和幸・17歳
広　島／中岡　史佳・16歳
福　岡／久我　敏暢・24歳
／守田　泰造・18歳
沖　縄／嘉陽　崇・20歳

ダイナスティックヒーロー

北海道／斎藤　宏治・10歳
／竹田　淳一・18歳
宮　城／斎藤　清和・16歳
山　形／丹野　明俊・17歳
埼　玉／手塚　賢一・14歳
千　葉／石橋　哲・15歳
東　京／大野　大地・15歳
／金箱　昌光・17歳
富　山／渡部　真一・15歳
石　川／小曽宇谷稔・13歳
／松新　考史・18歳
静　岡／加藤　敬・19歳
愛　知／小川　圭太・16歳
／新海　均・16歳
京　都／村井　広行・13歳
兵　庫／澤野　巧・15歳
鳥　取／生中　直行・19歳
山　口／山中健太郎・15歳
香　川／永滝　博文・26歳
鹿児島／西　希世子・16歳

ときめきメモリアル

宮　城／吉村　和則・15歳
秋　田／高橋　有二・15歳
福　島／渡辺　清孝・16歳
埼　玉／伊藤　貴司・15歳
東　京／星　文考・20歳
神奈川／川崎　浩二・16歳
静　岡／中村　健吾・16歳
愛　知／古明地雅之・15歳
／蓑浦　洋介・15歳
岐　阜／神崎　梨恵・17歳
／保母　将史・17歳
大　阪／杉本　勇樹・15歳
和歌山／乾　浩司・22歳
岡　山／有岡　優・16歳
／若狭　貴嗣・17歳
徳　島／元山　和人・14歳
福　岡／城野　修・19歳
大　分／大石　剛士・23歳
／高島　考成・16歳
宮　崎／山之上宏行・17歳

パチ夫くん3

北海道／高島　宏臣・17歳
／横山　直也・15歳
福　島／馬場　健二・15歳
栃　木／川田　雅之・15歳
群　馬／高橋　雅春・18歳
埼　玉／高橋　浩司・21歳
千　葉／山口　達也・15歳
神奈川／高橋　健一・18歳
新　潟／入澤　一貴・21歳
富　山／西村　信彦・23歳
石　川／宮　忠助・19歳
静　岡／倉田　秦光・22歳
愛　知／今泉　隆・13歳
／小川　宏樹・15歳
兵　庫／吉岡　亮・18歳
岡　山／本郷　正美・24歳
広　島／山手　昌樹・13歳
香　川／内藤　睦人・17歳
福　岡／馬場　健一・13歳
大　分／樋口　稔・12歳

初恋物語

秋　田／鈴木賢太郎・15歳
福　島／根本由紀夫・20歳
栃　木／松田　朝美・14歳
埼　玉／時田　精二・13歳
東　京／小俣　直行・16歳
／藤井　将童・16歳
神奈川／久保田英嗣・15歳
／武藤　英明・17歳
静　岡／林　芳宏・22歳
愛　知／伊藤　正人・16歳
／三和　亮・15歳
岐　阜／鈴木　陽一・16歳
京　都／永本　功・16歳
／森　秀明・18歳
大　阪／西本　賢・19歳
岡　山／大西　輝和・20歳
山　口／吉田　一郎・19歳
高　知／石川　哲・16歳
／杉本　昌士・16歳
大　分／田本　陽一・17歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

表1 今号の記事

No.	表1 今号の記事
01	表紙
02	(緊急速報)FX最新情報
03	'94東京おもちゃショーお楽しみガイド
04	(必勝攻略)ワールドヒーローズ2
05	(センターRPG攻略①)ドラゴンナイトIII
06	(センターRPG攻略②)コズミック・ファンタジー4
07	魔導物語アイデア募集中開報告
08	女神天国
09	ネオ・ネクタリス
10	バスティール2
11	聖戦士伝承 雀卓の騎士
12	READER'S LAND
13	インフォスクラム
14	PC ENGINE DATA BANK
15	(コミックス)風の伝説ザナドゥ
16	移植の泉
17	UL-TECH Wonder Land
18	話題作追っかけ特報
19	超新作速報
20	新作発売カレンダー
21	(特別付録)ときめきメモリアル 攻略データブック

表2 雑誌名

No.	表2 雑誌名
01	電撃PCエンジン
02	ファミリーコンピュータマガジン
03	スーパーファミコンマガジン
04	週刊ファミコン通信
05	ゲームオン/
06	覇王
07	ゲームボーイ
08	HIPPON SUPER
09	㊙スーパーファミコン
10	THE スーパーファミコン
11	電撃スーパーファミコン
12	メガドライブFAN
13	BEEP/メガドライブ
14	V JUMP
15	LOGIN
16	コンプティーク
17	電撃王
18	MSX・FAN
19	3DO マガジン
20	マイコンBASICマガジン
21	ゲーメスト
22	ゲーム・ユウ
23	ゲームランド
24	コロコロコミック
25	コミックボンボン
26	週刊少年ジャンプ
27	週刊少年サンデー
28	週刊少年マガジン
29	週刊少年チャンピオン
30	その他

表3 機種名

No.	表3 機種名
01	ファミコン(ファミコンタイトラーを含む)
02	ディスクシステム
03	ツインファミコン
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ
06	PCエンジン(コアグラフィックスI・II、シャトルを含む)
07	PCエンジン スーパーグラフィックス
08	CD-ROM^{2}システム
09	スーパーCD-ROM^2
10	PCエンジンDUO/PCエンジンDUO-R
11	PCエンジンDUO-RX
12	PCエンジン LT
13	PCエンジン GT
14	スーパーシステムカード
15	アーケードカードDUO/アーケードカードPRO
16	FX(仮称)
17	メガドライブ/メガドライブ2
18	MEGA-CD/MEGA-CD2
19	ゲームギア
20	MEGA-JET
21	ワンダーメガ/ワンダーメガ2
22	TERA DRIVE
23	サターン(仮称)
24	セガマークIII・マスターシステム
25	MSXシリーズ[MSX,MSX2,MSX2+,MSX2turboR]
26	PC-9801/PC-8801シリーズ
27	X68000シリーズ
28	FM TOWNS/マーティー/マーティーモデル2
29	NEO・GEO
30	LYNX
31	レーザーアクティブ+LD-ROM^{2}コントロールパック
32	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
33	3DO REAL
34	プレイステーション
35	その他
36	何も持っていない
37	特に買いたくない

表4 ゲーム名

No.	表4 ゲーム名
001	愛・超兄貴
002	蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
003	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻
004	悪魔の審判
005	アドヴァンスト V.G.
006	アドベンチャー オブ マミーヘッド
007	姐
008	アルシャーク
009	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説
010	アンジェラス2 ホーリーナイト
011	イースI・II
012	イースIII ワンダラーズフロムイース
013	イースIV The Dawn of Ys
014	ヴァジュラ
015	WIZARDRY I・II
016	WIZARDRYIII・IV
017	ウィンズ・オブ・サンダー
018	うる星やつら STAY WITH YOU
019	栄冠は君に
020	A. III.
021	エグザイルII 邪念の事象
022	F1 CIRCUS SPECIAL
023	エメラルド ドラゴン
024	エンジェルメイト
025	改造町人シュビビンマン3 異界のプリンセス
026	格闘覇王伝説アルガノス
027	風霧
028	風の伝説ザナドゥ
029	カブキ伝X
030	餓狼伝説2
031	餓狼伝説SPECIAL
032	機装ルーガ
033	機動警察パトレイバー グリフォン篇
034	CAL II
035	CAL III 完結編
036	銀河お嬢様伝説ユナ
037	銀河お嬢様伝説ユナ2
038	クイズアベニュー3
039	クイズ・エコノザウルス
040	クイズ DE 学園祭
041	クイズの星
042	空想科学世界ガリバー(仮称)
043	グラディウスII ゴーファーの野望
044	ゲッツェンディーナー
045	KO世紀 ビースト三獣士 ガイア復活 完結編
046	芸者ウォーリアーズ
047	GS美神
048	GOKU
049	ゴジラ 爆闘烈伝
050	コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ
051	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 突入編
052	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編
053	コットン
054	サークI・II
055	サークIII
056	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール
057	サイレントメビウス
058	3×3EYES 三只眼變成
059	THE TVSHOW
060	ザッピングテレビ 殺意
061	ザ・プロ野球SUPER'94
062	三國志III
063	CD電人 ロカビリー天国
064	THE ATLAS ルネッサンス ボイジャー
065	シームイノセット(仮称)
066	真・女神転生
067	スーパーシュヴァルツシルト2
068	スーパーダライアスII
069	SUPER桃太郎電鉄II
070	SUPER雷電
071	スーパーリアル麻雀PII・PIIIカスタム
072	スーパーリアル麻雀PIV カスタム
073	スタートリング・オデッセイ
074	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争
075	STARパロジャー
076	スターブレイカー
077	スチーム・ハーツ
078	ストライダー飛竜
079	ストリートファイターIIダッシュ
080	SNATCHER
081	スプリガンmark2 リ・テラフォーム・プロジェクト
082	スペースファンタジーゾーン
083	3D MUSEUM
084	聖戦士伝承 雀卓の騎士
085	静夜物語
086	セクシーアイドル麻雀
087	ゼロヨンチャンプ
088	ゼロヨンチャンプII
089	SWORD MASTER
090	卒業 グラデュエーション
091	卒業写真/美姫
092	ソルジャーブレイド
093	ソル:モナージュ
094	ダイノフォース
095	ダウンタウン熱血物語
096	ただいま勇者募集中
097	誕生 デビュー
098	ダンジョン・エクスプローラーII
099	断層都市ストレイロード
100	チキチキボーイズ
101	超兄貴
102	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
103	超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング
104	出たな!!ツインビー
105	天外魔境II卍MARU
106	天外魔境III
107	天外魔境 風雲カブキ伝
108	天使の詩II 堕天使の選択
109	天地を喰らう
110	電脳天使 デジタルアンジュ
111	ときめきメモリアル
112	トップをねらえ/ Gun Buster VOL.2
113	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
114	ドラゴンナイトII
115	ドラゴンナイトIII
116	ドラゴンハーフ
117	ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説
118	ドラドラパラダイス
119	とらべらーず/ 伝説をふっとばせ
120	ネオ・ネクタリス
121	信長の野望・全国版
122	ハイパーウォーズ
123	爆伝 アンバランスゾーン
124	バスティール2
125	バステッド
126	パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ
127	初恋物語
128	バトルヒート(仮称)
129	パラディオン
130	パロディウスだ/
131	パワーゴルフ2 ゴルファー
132	パワーリーグ'93
133	PC原人3
134	PC原人シリーズ PC電人
135	美少女戦士セーラームーン
136	秘密の花園
137	ファージアスの邪皇帝
138	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout
139	フィーンドハンター
140	フェイスボール
141	フォーセットアムール
142	フォーメーションサッカー オン Jリーグ
143	ふしぎの海のナディア
144	ぷよぷよCD
145	ブライII 闇皇帝の逆襲
146	フラッシュハイダース
147	ブラッドギア
148	ブランディッシュ
149	プリンス・オブ・ペルシャ
150	プリンセス・ミネルバ
151	フレイCD サーク外伝
152	ベースボウラー
153	ぽっぷるメイル
154	ぽっぷ'nまじっく
155	ボンバーマン'94
156	麻雀オンザビーチ
157	麻雀クリニックスペシャル
158	まーじゃんファッション物語
159	麻雀レモンエンジェル
160	マーシャルチャンピオン
161	マジカルチェイス
162	マジクール
163	マッドストーカー フルメタルフォース
164	魔導物語1(仮称)
165	魔導物語2(仮称)
166	魔導物語3(仮称)
167	魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補
168	魔物ハンター妖子 遠き呼び声
169	マンハッタン・レクイエム
170	ミサイルファイター(仮称)
171	ミスティック フォーミュラ
172	ムーンライトレディ
173	夢幻戦士ヴァリス
174	女神天国
175	メタルエンジェル
176	MELON BRAINS
177	もってけたまご
178	モトローダーMC
179	桃太郎伝説ターボ
180	桃太郎伝説II
181	モンスターメーカー 闇の竜騎士
182	モンスターメーカー 神々の方舟
183	闇の血族 遥かなる記憶
184	YAWARA/
185	YAWARA/2
186	幽☆遊☆白書 闇勝負!!暗黒武術会
187	ライザンバーIII
188	ラストハルマゲドン
189	ラプラスの魔
190	ラングリッサー 光輝の末裔
191	龍虎の拳
192	ルイン 神の遺産
193	ルナティック・ドーン
194	レインボーアイランド
195	レニーブラスター
196	レミングス
197	ロードス島戦記
198	ロードス島戦記2
199	ワールドヒーローズ2
200	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

1. 記入はていねいに、しっかりと。

回答欄の記入は、コンピュータで処理しますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください(ボールペンの赤や色鉛筆は不可)。

2. 数字は1つのワクに1文字。

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。

悪い例: [ ] [ ] [10]　良い例: [0] [1] [0]

3. 間違えやすい数字に注意。

コンピュータで処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例: [1] [4]　良い例: [1] [4]

4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと。

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。

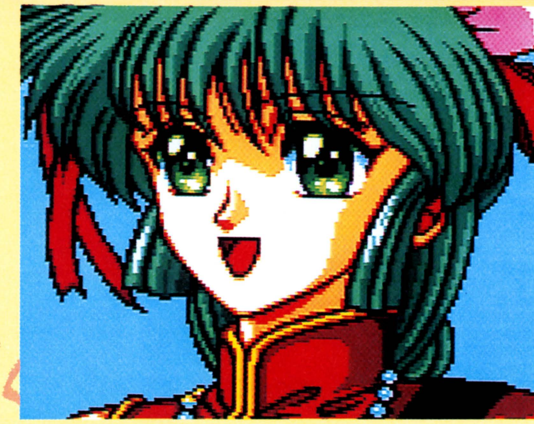
5. 移植希望のアンケート項目は正確に。

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので、注意して記入してください。

好きな衣装に着替えて、おしゃれをしながら世界を救おう

女神天国 MEGAMI PARADISE

めがみパラダイス



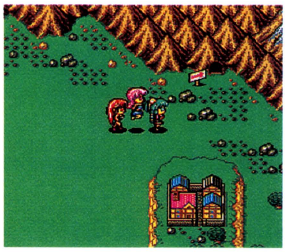
スーパーCD-ROM²

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:7月
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:**80**%(5月16日現在)

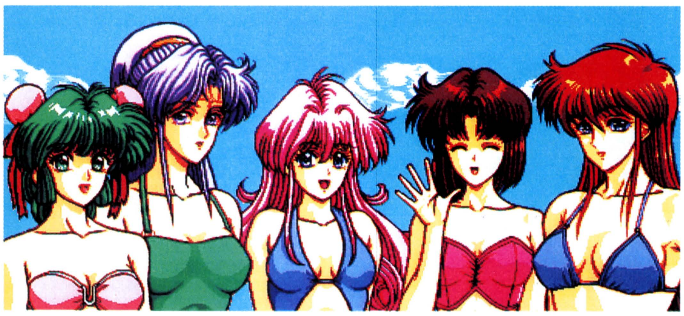
このゲームのウリは、何といっても衣装を着せ替えることで強くなっていくコスプレシステム。今回は、そのコスプレシステムに迫るとともに、序盤の聖女神学園でのストーリーを一気に紹介するぞ。

コミカルRPGのコスプレシステムを徹底分析!!

元気な女の子リンリンが4人の女神と力を合わせて、4つの水晶を探すコミカルRPGだ。このゲームは、コスプレシステムにより、登場する女のコたちに好きな衣装を着せて冒険ができる。ここでは、このコスプレシステムを、あらゆる角度から分析してみよう。



女神だけの国が舞台



主人公リンリンと4人の女神たちの水着姿。この女の子たちが冒険の主役だ

衣装を変えるとパラメータが変化

衣装を変えると見た目だけでなく、キャラクタのパラメータも変わる。衣装ごとに強さが決まっていて、どのパラメータが変わるかは色で決まる。女神力、魔法防御、打撃防御力、素早さ、知性、魅力の6つのパラメータがあり、魅力が高いとほかが低くても強くなる。

セーラー服



セーラー服は、上半身と下半身に分かれている。特殊攻撃も可能な強力な衣装。やっぱり女子高生なら、この衣装だよね

普段着



タンクトップとミニスカートの組み合わせ。自由度が高い衣装どうしの組み合わせだ。強さも、いろいろなものがある

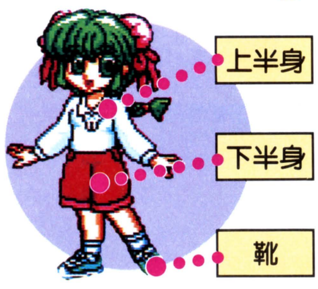
ボディコン



上半身と下半身が、1つの衣装になっているボディコン。この衣装も特殊攻撃が可能。色っぽい女の子にピッタリの衣装だ

4つの部分で着せ替えができる

衣装は、右の写真のように上半身、下半身、靴の部分に分かれている。また、画面上では確認できないが、アクセサリーも付けることができる。これらの衣装の組み合わせは自由だ。衣装を変えるとステータス画面のキャラクタはもちろん、フィールド上のキャラクタのグラフィックも変化する。





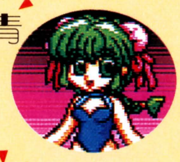
女の子の衣装の着せ替えは、この画面で行う

上半身	基本は上半身のみ。一部上下セットの衣装も含む
下半身	ジーパン、ミニスカートなど下半身のみの衣装
靴	革靴やスニーカーからスリッパまで足に履くもの
アクセサリー	マイクやムチなど。特殊攻撃に必要なものが多い

影響するパラメータは色で決まる

衣装には、5つの色が用意されている。ただし、衣装によってはない色もある。また、色が違うと、影響するパラメータが変わる。着替えさせるキャラによって色を変え、弱いパラメータを強化しよう。

青



打撃防御力に影響。赤と同じく衣装の数が多い

赤



魔法能力に関わる女神力に影響する。魅力は低め

緑



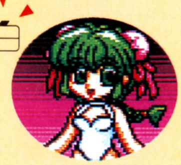
素早さに影響する。魅力は白と赤の中間ぐらい

黒



魔法防御に影響する。この色の衣装はあまりない

白



知性に影響。魅力がほかの色よりも高くなっている

組み合わせ次第で特殊攻撃が可能に

キャラクタは、衣装の上下の組み合わせや、服と靴またはアクセサリーの組み合わせによって特殊攻撃が可能になる。このゲームでは、魔法のほかにはこの特殊攻撃でしか敵を攻撃できない。それだけに、特殊攻撃ができれば戦闘での負担が軽くなる。特に、服とアクセサリーを組み合わせると、特殊攻撃が可能になることが多い。



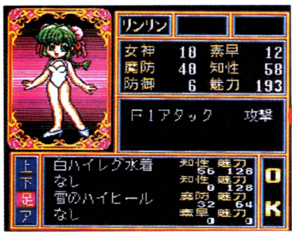
ラブレターを投げつけて攻撃する。セーラー服と革靴で可能になる



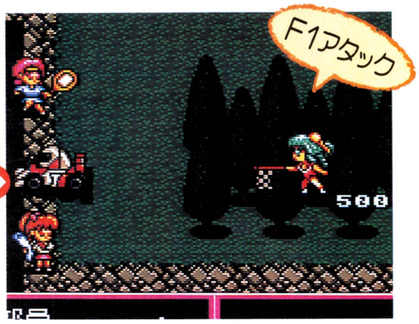
気を放って敵を攻撃する。空手着を着ると可能になる



敵を眠らせられる。バニースタイルとワインで可能に



特殊攻撃が可能なときは、ステータス画面に表示される



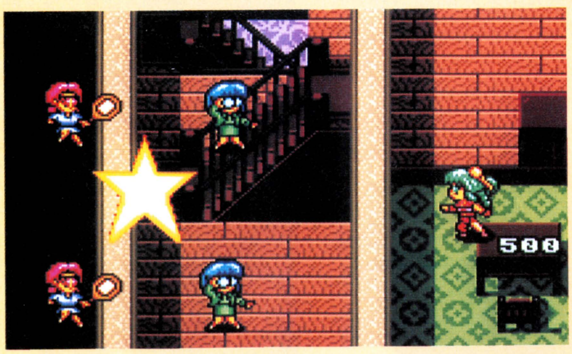
画面上をＦ１が疾走して、敵を攻撃する

もう１つの攻撃方法、魔法について

このゲームは、通常魔法を使って戦う。すべての魔法は、プチメガから教わることで覚え、１匹につき１つの魔法を教えてくれる。魔法が全部で60種類あるから、60匹のプチメガが存在することになる。プチメガは、各地にあるひまわりに隠れているので、探し出しながら覚えていくのだ。



ひまわりがあったらすぐ話そう



攻撃魔法のキラキラが炸裂。魔法には、１から５までのレベルがある

店で買って、更衣室で着替える

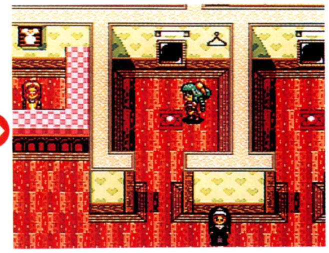
衣装は、町や村のショップで購入するか、宝箱から入手できる。また、入手した衣装は主に町や村にある更衣室で着替えることになる。そのほかに、フィールド上でもテントを使えば着替えることができる。新しく入手した衣装は、早めに試着して効果を確かめよう。



宝箱から見つけることもある



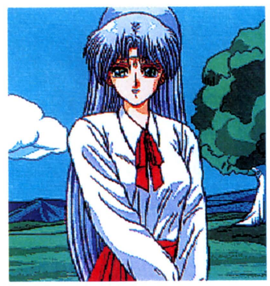
店で新しい衣装を買ったら…



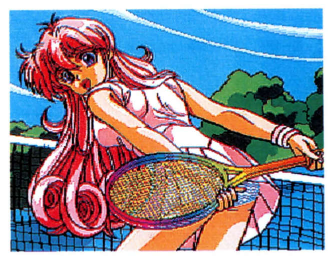
さっそく更衣室で試着してみよう

ピタリ合えばズバピタグラフィック

５人のキャラクタには、それぞれの特徴にあった衣装がある。その衣装をうまくそろえることができれば、ズバピタグラフィックという各キャラクタのビジュアルを見ることができる。明るいスポーツ少女のようなルルベルにテニスルックといったように、キャラクタのイメージをうまくつかんで衣装を選ぶことが重要になる。



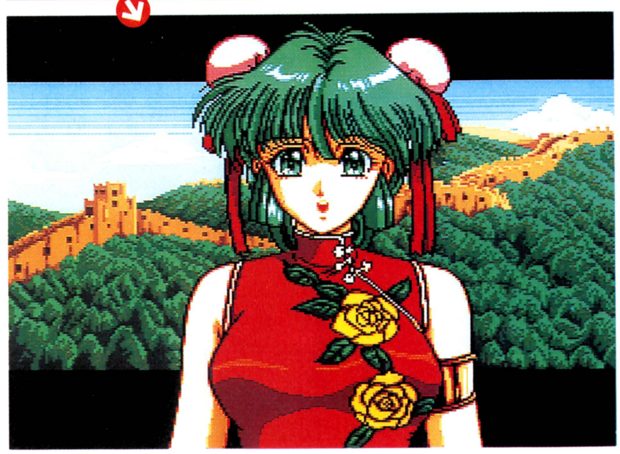
お嬢様のような衣装が、よく似合っているステイシア



テニスウェアがまぶしいルルベル



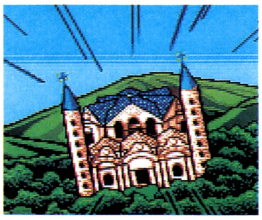
リンリンにチャイナ服、チャイナ靴を履かせると…



このようにズバピタグラフィックが見られる。万里の長城をバックに、チャイナ服のリンリンが登場

パラダイスを守るため、リンリンの冒険が今始まる

ここでは、序盤にあたる聖女神学園でのストーリーを紹介する。
パラダイスでは、暗い世界へと導くヤミメガをメガQという水晶で封印していた。一方、ヤミメガ復活を願うヤミメガシスターズがメガQ奪取を企み、聖女神神殿に潜入。そのとき、サッカーボールを拾いに神殿に入ったリンリンが、サッカーボールとメガQを交換する。しかし、そのメガQを野球やゴルフをして失くしてしまう。



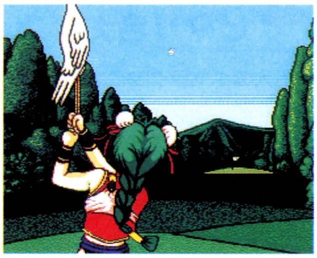
聖女神神殿を目指して、何者かが接近してくる



メガQを手に入れようと、ヤミメガシスターズが神殿に潜入してきた



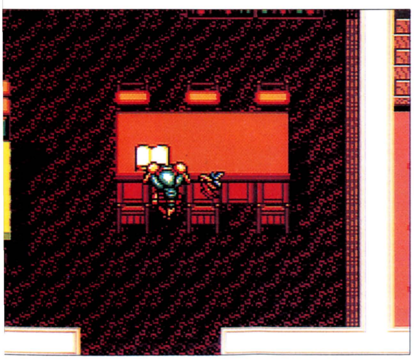
リンリンがボールを探しに神殿へ。悲劇はここから始まった…



メガQでゴルフをするリンリン。このメガQは海へと流れていく

図書室でプチメガのポップを救出

転校したばかりのリンリンは、転入手続きのために図書室に向かう。そして、リンリンが図書室に入ろうとすると、机の上にある本の中から声がする。近づいて本を開けてみると、中からプチメガのポップが現れる。実はポップが本を読んでいたら、いきなり本が閉じたために挟まれてしまったのだ。



リンリンが近づくと本が開き、中からプチメガのポップが現れる





先が思いやられる２人の会話



ポップもプチメガの一人。魔法を教えてくれる

４人の女神たちを探しに校内探索

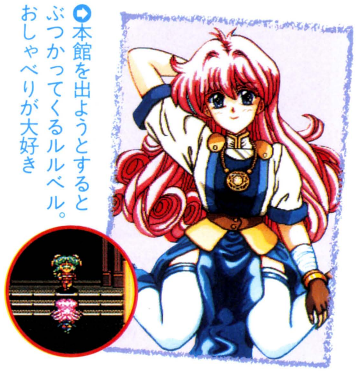
ポップを仲間にすると、シスターがあわててリンリンのもとにやってくる。話を聞くと、聖女神神殿のメガQがなくなったので、急いで４人の女神を探してきてほしいと頼まれる。さっそく、リンリンは女神を探しに出かけていく。



４人の女神は、学園内のあちこちにいるぞ



本館１階の宝箱に監禁されているジュリアナ。ハデ好きで目立ちたがり



本館を出ようとするとぶつかってくるルルベル。おしゃべりが大好き



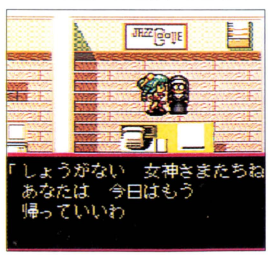
リリスは、屋上でお昼寝。寂しがりやでいつもぬいぐるみを抱いている



本館の裏にいるステイシア。ケッペキ症で、１日３回以上入浴する

メガQを奪った意外な犯人が判明

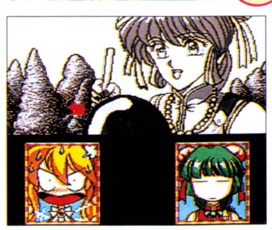
４人の女神に会ったリンリンだったが、４人ともどこかへ行ってしまう。とりあえず、職員室にいる教頭先生に報告にいく。報告のあと職員室を出るときに、リンリンがポップにメガQについて質問する。その会話によって、メガQ紛失の犯人が自分だとわかる。



教頭先生に報告をすませたら、職員室を出よう

ポップからメガQの説明を受けて、思い当たることがあるリンリン

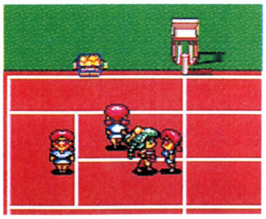




メガQ紛失の犯人が自分だと気づくリンリン

メガQを探すためにテニスコートへ

メガQを探すため、リンリンはまずテニスコートへ行く。テニスボールのカゴを調べるが見つからず、用務員のおじさんに尋ねると、生徒会の人も探していたという。そのあと、テニスコートのテニス部員に話しかけると、なぜかリンリンに襲いかかってくる。



右端のテニス部員と話すと、戦闘になる



生徒会の子が持っていったのかな



なぜかテニス部員が襲いかかる。リンリン、初めての戦闘だ

リンリン大ピンチ！ 生徒会の襲撃開始

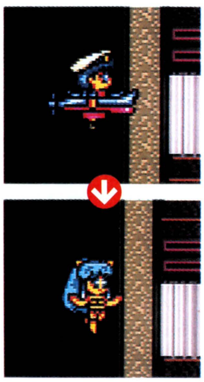
リンリンがテニス部員を倒し、保健室で休んでいるころ、生徒会長にメガQが届けられていた。そして、生徒会役員に残りのメガQ探しと、リンリン襲撃が命令される。リンリンは、生徒会の攻撃を切り抜けながら、生徒会四天王の1人、新体操部部長を倒す。また、残りの四天王の、別館にいる放送部部長とアニメ部部長とも戦う。



体育館で新体操部部長と戦闘。体育館には体操着がないと入れない



アニメ部部長が、魔法少女のコスプレで登場だ



次から次へとコスプレするアニメ部部長

悲劇のライバル？

生徒会四天王の1人、テニス部部長は校舎の外でリンリンを待ち受け、「テニスコートへ来い」と挑戦状を叩きつけてくる。テニス部部長は強敵だが、この場は無視してもゲームが進行する。しかも、リンリンが挑戦してくるまで待ち続ける律儀なキャラクタなのだ。



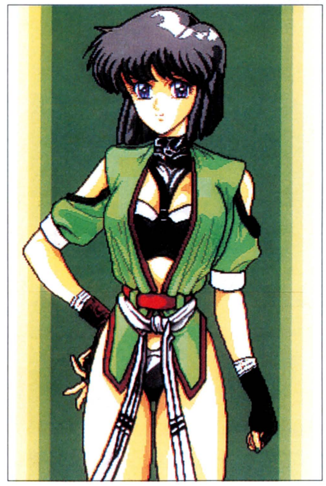
自信たっぷりのテニス部部長だ

メガQをかけてルージュと大激突

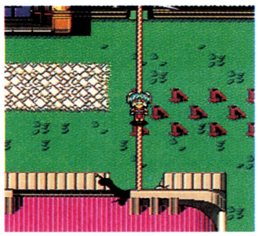
アニメ部部長を倒したリンリンは、いよいよ生徒会長と対決。リンリンが戦闘に勝つと、生徒会長が真の姿を現す。なんとヤミメガシスターズの1人、ルージュだった！ ルージュはリンリンをプールに誘い、巨大ロボットで戦いを挑んでくる。リンリンは戦いに勝ち、1つめのメガQを取り戻す。



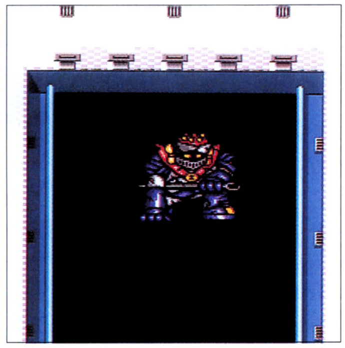
生徒会長との対決。戦いに勝つと、正体がわかるぞ



ヤミメガシスターズ、ルージュ登場。プロポーションは抜群だ



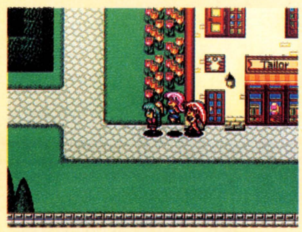
ルージュの誘いのまま、プールへと向かうリンリン



プールの水の中から登場する巨大ロボット。見たことあるような場面だ

5人の女神が集結、今後の展開はいかに

1つめのメガQを取り戻したリンリン。聖女神神殿に返しにいくとママメガさまと4人の女神が現れる。ここで、ようやく5人が集結する。ここまではリンリン1人で冒険してきたが、このあとは町にいる女神たちと話すことで仲間にできる。パーティは最大3人なので、4人の女神から2人を選んで冒険することになる。

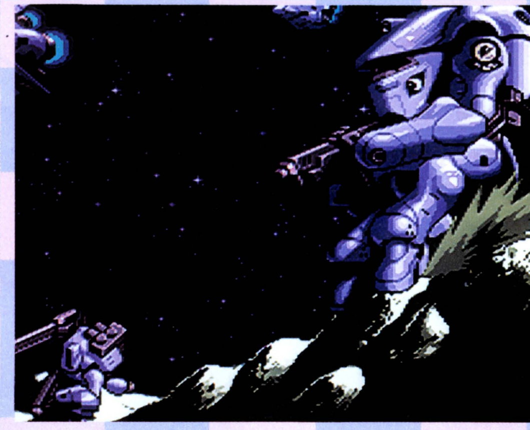


町の中を歩いている3人。仲間は特定の町で入れ換えられる



5人の女神が、聖女神神殿でようやく集結。これから本当の冒険が始まるぞ

NEO NECTARIS



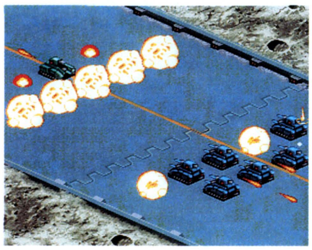
CD
スーパーCD-ROM²
メーカー名:ハドソン
発売予定日:7月29日
予定価格:6800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:マルチタップ(最大2人)
開発状況:100%

ネオ・ネクタリス

近未来の月面を舞台にしたウォーシミュレーションの名作『ネクタリス』。すでに発売されてから5年。新たなユニットと、ハデなグラフィックなどを引っさげて、続編『ネオ・ネクタリス』の登場だ。

パズル性の高いSFウォーシミュレーションゲーム

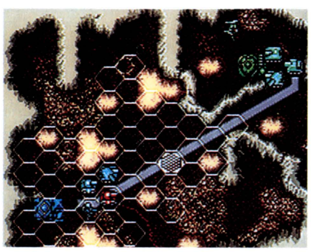
このゲームは、5年前に発売されたHuカードのゲーム『ネクタリス』の続編にあたる。プレイヤーは連合軍となり、月で暗躍するガイチ軍と戦っていくキャンペーン型ウォーシミュレーションだ。グラフィックや音楽などは大きく変更になったが、システム部分には大きな変更はない。今回は、対戦モード専用マップも付いている。



前作の横から、戦闘画面は斜め上からの視点に変わった

戦術性に重点を置いたシステム

戦闘の部分をクローズアップした感じの純粋なヘックス制のウォーシミュレーション。ヘックスとは6角形で組み合わされたマス目。ゲームはターン制になっていて、自分のターンでは、終了コマンドを実行するまで、ユニットの移動や戦闘を行い、敵と自分でターン交代をしながら戦っていくのだ。

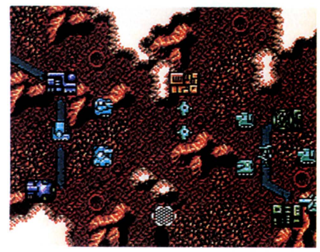


シンプルなマップだが難度は絶妙



あらかじめ決められたユニット

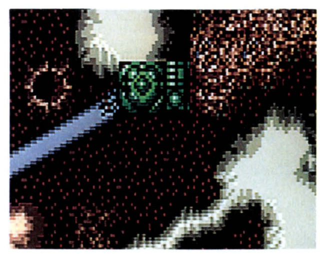
このゲームには生産という概念はなく、あくまでその面ごとに与えられた状況下で戦っていくのだ。各面は、あらかじめユニットが配置された状態から始まる。かなり絶妙なバランスで配置されており、ときには発想の転換によって、簡単にクリアできてしまう面などもあったりするぞ。



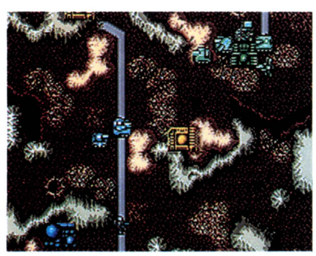
詰め将棋のように、ユニットが配置済みの状態から勝つ方法を考える

敵基地占領か全滅が目的

各面をクリアする方法は、その面の敵軍を全て掃討してしまうか、敵軍基地を占領のできるユニットで占領すること。自軍の敗北条件はその逆。面によっては、敵ユニット全滅という条件がほぼ不可能な面も存在するので、どっちが向いているか考えていくことも必要。また、占領できるユニットで、敵や中立の工場を占領すると、その中に収納されているユニットを自軍に組み入れることができる。この占領の結果で、戦力比が大きく変わるので、なるべく占領したい。



この敵基地を歩兵などで占領すれば、その面は自軍の勝利となる

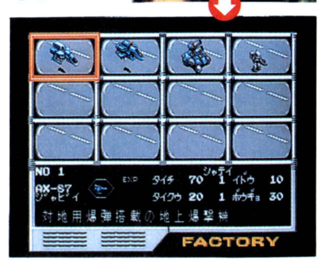


敵に中立工場を占領されないように、歩兵が到達するまで守るのだ

中立工場を占領



このような中立や敵の工場を占領すると…



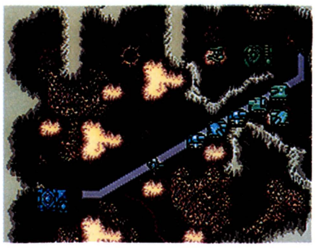
中のユニットは、自軍のモノとなり、戦闘がかなりラクになるはず

さまざまな戦術で戦力上の不利をカバーしていく

このゲームでは、まず面が始まった段階で、戦力が敵を上回っていることは、ほとんどない。戦い方を知らなければ、1面すらクリアすることも難しいほど。さまざまな戦術を駆使して戦っていくのがこの『ネオ・ネクタリス』の楽しさのひとつなのだ。

基本の戦術をふまえて戦う

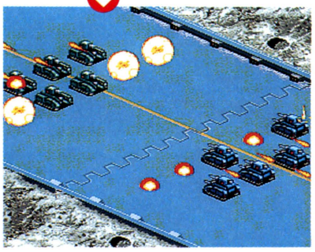
敵に対しての有効な戦術といっても、一概に何が有効なのかとはいえない。各面で、プレイヤーがそのマップの状況や、持ちユニットを見てなにが有効かを考えていくのだ。戦術を考えていくうえで、忘れてはならない要素が、多くある。ここでは、その戦術に関する要素を説明していこう。

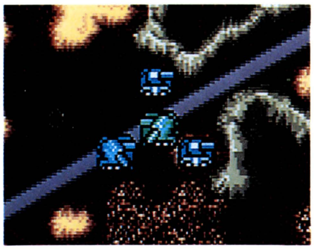

ただ突っ込むだけでは勝てない

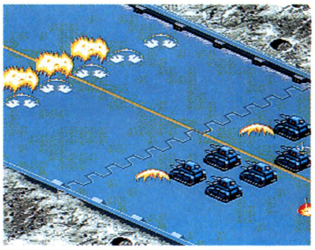
支援効果

ユニットは、そのヘックスの周りの1ヘックスにはZOCと呼ばれるエリアがあり、敵はこのZOCに捕まると、そのターンの移動力はそこで尽きてしまう。このZOCには他の利用法もあり、戦闘時に味方を隣接させておくことで、戦闘をしかけたユニットの攻撃力を支援効果で増加させることができる。他に、敵の攻撃力や防御力を引き下げる包囲効果などもある。複数で戦かった方が、被害も少なく、効果が大きいのだ。


たとえば、1対1の道路上で同じユニットを戦い合わせてみると

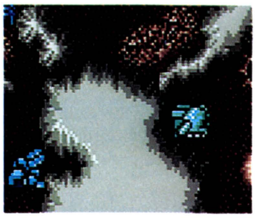

同じ損害を与え合う結果となった

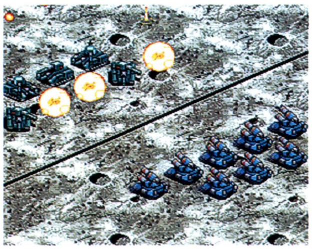

敵ユニットを包囲して、同じユニット同士戦わせると

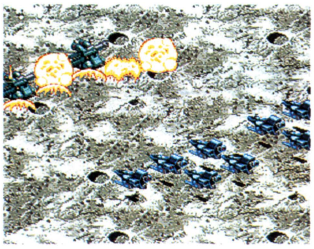

味方への支援効果と、敵への包囲効果によってこのような結果に

間接攻撃

戦闘は、敵と自軍のユニットが同時に攻撃しあうので、戦力差がないと被害はまぬがれない。しかし、武器の射程が2ヘックス以上の間接攻撃ユニットならば、相手に攻撃のみを加えることができる。

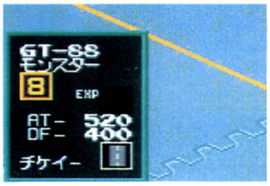

敵の接近を妨げる地形を挟んでの布陣がベスト


相手からの反撃を受けないので、確実に、相手の戦力を減らせる


間接攻撃ユニットへの攻撃は、移動力の高い攻撃機が向いている。

地形効果

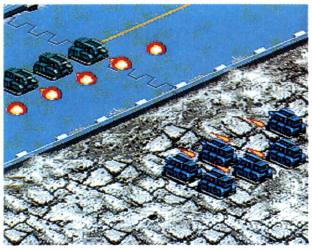
ユニットにはそれぞれ、防御力が設定されるが、戦闘時にそのユニットのあるヘックスの地形によって防御力に地形効果が加わる。地形効果はけっこう重要で、これによってユニットの被害に大きな差が出る。ただし、飛行ユニットは、地形効果からの影響を受けないので、敵からの間接攻撃などに特に注意が必要だ。

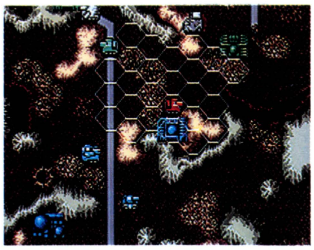


道路は効果がない



荒地では30%上昇


戦い合わせた結果、道路上のユニットは荒地に比べ2倍の損害が出た


移動修正が高いほど、防御が高い

Huカードの名作『ネクタリス』も同時収録

'89年の2月に発売された近未来の月を舞台とした戦術シミュレーション。初心者から上級者までが楽しめるという簡単なシステムで好評を得た。ストーリーは、月の開発にいち早く着手していたガイチ帝国。月を膨大な軍事力で制圧し、さらに地球への侵攻を企て、その切り札たる重軌道要塞MOAはメア・ネクタリスで建造されていたのだった。そして連合軍は、ネクタリスをめぐる戦いを繰り広げるのというもの。この前作も、『ネオ・ネクタリス』に収録されているのだ。プレイしたことのない人は、前作からやったほうが、よりストーリー展開を楽しめるぞ。



ちょっと懐かしい人もいるはず



戦闘は、横から見たタイプ

ガイチ帝国の野望をくじくため戦っていく

前作の、ネクタリスの争奪をめぐるガイチ帝国と連合軍の戦いから、10年が経った。安定しているかに見えた政情の裏でガイチ軍は新たな戦いの準備を進めていた。そして、かりそめの平和は崩れ、再び訪れたガイチ軍との戦い。ガイチ軍の地球侵攻の切り札が見え隠れするこの戦い。舞台は序盤の月から火星へと移ってゆく…。



❍着々と、戦いの準備を進めていたガイチ軍。戦力はかなりのものだ

ステージ5までを紹介

ここでは序盤の月ステージの1から5までを紹介する。序盤の面だけに簡単そうだが、ここで基本的な戦い方を覚えておけば、いざ先のほうの面でも応用が効くようになるぞ。効率よく敵に被害を与えたりすると、戦績によってはユニットに階級が与えられるのだ。



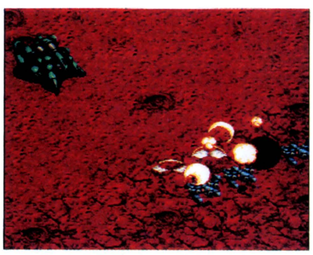
❍前作と同じく、メア・ネクタリスを目指して進軍していく



❍各面のクリア後、自軍とガイチ軍の被害が折れ線グラフで表示される

ステージの特徴をつかめ

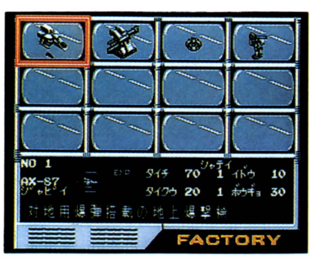
まず、各面のマップが表示されたら、そこからそのマップの特徴を調べよう。たとえば、中立工場には、どんなユニットが格納されているか、または高い防御力を持つ所はどこかなどをチェックしておこう。序盤にはないが、数ターンおきに噴火をおこして、周りのヘックスのユニットに被害を与える火山や、1ヘックス移動するのに、全移動力を消費する磁場など地形トラップもあるので注意。



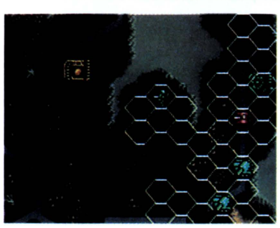
❍火星で登場し、1機で戦況を変える、恐怖のバイオ兵器は要注意



❍敵砲台の、射程を調べておこう

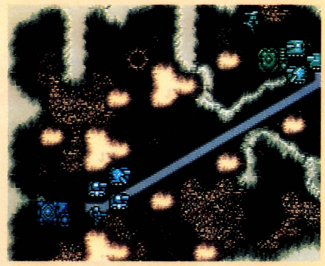


❍中立工場の中身を確認しておけば、戦略を立てるときに役にたつ



❍敵の移動力も考えよう

STAGE 1



簡単そうだが…

一見本当に簡単そうに見えるが、この面でも戦力は敵軍のほうがかなり上。ここでユニットの使い方に慣れておくといいかも。

自軍	レネット パイソン×2 ムンクス
ガイチ軍	スラッガー　モンスター レネット　ダーベック

STAGE 2



どこに布陣するか

左上の歩兵ユニットのムンクスを除けば、全てのユニットは右方向から攻めてくる。戦力差も大きいので、支援効果などを有効に。

自軍	アルマジロ　パイソン レネット　ラビット ダーベック
ガイチ軍	ムンクス　アルマジロ レネット×2 スラッガー×2

STAGE 3



自軍	ダーベック×5 ムンクス×3
ガイチ軍	エストール×2 モノケロス ドレイパー

敵砲台地帯をぬけろ

序盤のカベともいえる面。自軍のユニットには、ムンクスやダーベックといった歩兵しかいないのに対して、ガイチ軍は強力な間接攻撃ユニットを布陣して待ち構えているのだ。一気に攻め込んで、敵基地を占領しようにも移動力の低い歩兵たちは、最強の間接砲台モノケロスのえじきとなって、どんどんと戦力を削られていく。ポイントとしては、いかに2台の間接攻撃車両のエストールを誘導している間に、決死の別動隊を敵基地に到達させることができるかにかかっているという感じ。ここは、プレイヤーの戦術センスの見せどころといったような面だ。



❍モノケロスの射程範囲は、こんなに広いのだ



❍象に踏みつぶされるアリのようにやられていく、ムンクス

STAGE 4



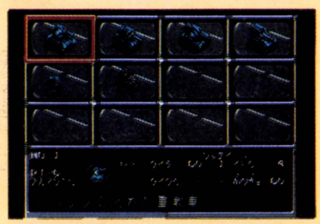
中立工場の占領がカギ

中立の工場が登場する。占領すれば、戦力比が大きく変動するだけに効率のよい占領プランを立てよう。なお、自軍の最速のユニットのドレイパーを進ませても、いちばん右の中立工場は、先にガイチ軍に占領されてしまうのだ。

自軍	ドレイパー グリズリー パイソン
ガイチ軍	ムンクス スラッガー レネット×2
中立	アルマジロ　パイソン グリズリー　ナスホルン ムンクス　レネット　モンスター スラッガー　エストール ドレイパー

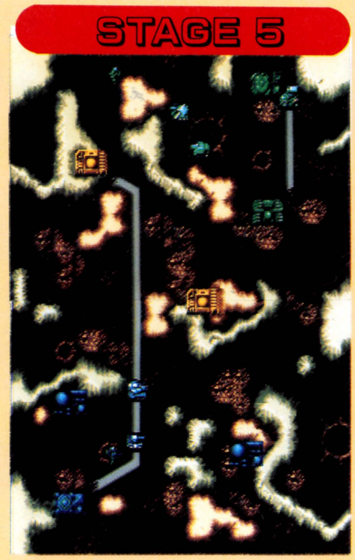


ドレイパーが到達する前に、敵ムンクスが占領してしまう



工場占領で状況が大きく変化する

STAGE 5



自軍	アルマジロ　グリズリー×2 リンクス　ナスホルン　ファルコ ラビット　ホークアイ ダーベック　パイソン　ムンクス
ガイチ軍	リンクス　レネット　モンスター ムンクス　スラッガー　ハンター ダーベック　シーカー
中立	エキストール　モンスター×2 ジャビィ×2　ギガント

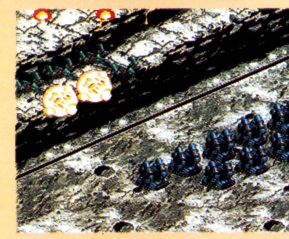
飛行ユニットを有効に

この面から、飛行ユニットが登場する。しかし、天敵のような対空ユニットがあるはずなので、効果的に使用して戦況を変えよう。

対空攻撃の強いユニットは、通常の陸戦能力が低いので扱いに注意。ガイチ軍の擁する攻撃機ハンターは、地上戦も空中戦も強く手がつけられないので、戦力を集中して倒したほうがいいぞ。



ハンターは、恐ろしい戦闘力を持つ



早めに、遠距離からの対空攻撃で、ハンターを叩いてしまおう

ステージ5までに登場するユニット

ここでは5面までに登場するユニットを紹介する。各ユニットの特徴をよく知ってからプレイしよう。前作から登場しているユニットも、改良されて、強化されているぞ。

表のみかた

ユニット名		
シルエット	移動力	防御力
	対地攻撃力(射程)	対空攻撃力(射程)
	ユニットの特徴	

ユニット名	移動力	防御力	対地攻撃力(射程)	対空攻撃力(射程)	ユニットの特徴
HMB-4 ギガント	3	80	90(1)	40(1)	非常に防御力の高い大型要塞戦車
AX-87 ジャビィ	10	30	70(1)	20(1)	対地攻撃を得意とする攻撃機
MR-23 エストール	4	40	60(4)	——	射程4の間接攻撃車両
GX-78 ムンクス	3	4	15(1)	10(1)	占領が目的の歩兵ユニット
TT-1 レネット	5	30	45(1)	——	ポピュラーな旧式中型戦車
SG-5 ナスホルン	4	40	45(5)	——	少し命中率の低い間接攻撃車両
MM107 ホークアイ	5	30	——	85(5)	射程5の対空攻撃を持つユニット
MB-7 リンクス	6	20	40(2)	20(1)	間接攻撃後に離脱できるバギー
GT-88 モンスター	5	50	65(1)	——	120ミリ砲搭載の大型重戦車
SS-80 モノケロス	0	20	90(6)	——	射程6を誇る最強の対地攻撃野砲
AAG-4 シーカー	6	30	30(1)	65(1)	4連装機関砲装備の対空攻撃車両
FX-1 ファルコ	12	30	——	90(1)	対空攻撃を主とした戦闘機
T-79 グリズリー	4	50	70(1)	——	かなりバランスのいい大型重戦車
S-63 パイソン	6	40	55(1)	——	前線における主力中型戦車
MB-8 ラビット	8	20	70(1)	20(1)	攻撃後の離脱が可能なバギー
EF-88 ハンター	11	50	70(1)	70(1)	1機で戦況が変わる恐怖の戦闘機
PT-6 アルマジロ	4	60	60(1)	——	バランスが非常にいい重戦車
GS-83 スラッガー	7	50	55(1)	——	戦車としては最速の中型戦車
CBX-1 ドレイパー	9	8	10(1)	10(1)	道路上最速。占領が目的のバイク
GX-88 ダーベック	2	10	40(1)	20(1)	攻撃力をあげた重装歩兵

独裁者を倒すため、星系全土を覆う戦いが今始まった！

VASTEEL 2
バスティール2

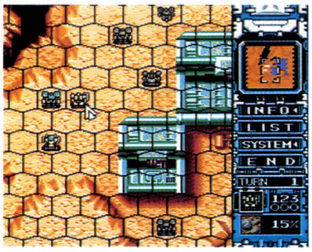


CD
スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
メーカー名:ヒューマン
発売予定日:7月上旬
予定価格:8400円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:100%

'90年に発売された『バスティール』の続編。前作から数十年後の、同じ星系を舞台にしたシミュレーション。前作にあったアクション部分を排除し、よりシミュレーションとしての面白さを追求している。

アニメ感覚で展開するSF戦闘シミュレーション

プレイヤーは、最大16体のMC（ムーブクラッシャー）と呼ばれる人型兵器をユニットとして操り、各ステージを攻略していく。敵を全滅させることがステージクリアの条件。全体的にストーリーを重視したつくりで、各ステージにはさまざまな演出がなされている。また、「メタルジャック」の内田順久氏デザインによるキャラクタたちがステージ中、ステージ間ともに盛り上げてくれている。



○フィールドは６角形のヘクスと呼ばれるマスで構成されている



○戦闘シーンはまるでロボットアニメのよう。音楽もかっこいいぞ

1つ1つのステージが物語を構成

各ステージ内には全体のストーリーを構成するさまざまなイベントが用意されている。これらのイベントはMCに搭乗するキャラクタたちの会話によって臨場感たっぷりに展開していく。この会話ではそのステージの戦い方や敵の状況なども説明してくれる。また、ステージ間のビジュアルシーンでは戦いの背景などを描いている。



○まずはどのように戦ったらいいのかを聞こう



○作戦に従って戦闘を開始。思わぬイベントも



○敵も黙ってないぞ。援軍を呼ぶこともある



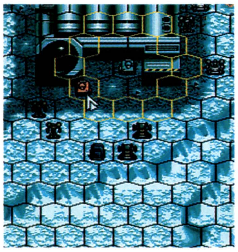
○敵を全滅させればステージクリアだ！

戦いかたでセリフが変化

キャラクタ間で交わされる会話は、戦闘の状況によってその内容が変化する。これによりそれぞれのキャラクタの性格やキャラクタ関係が把握できるようになっている。また、こちらの行動によっては会話だけでなく、その後の敵の戦いかたまで変わることがある。



○失敗しても強がりでごまかすゾ

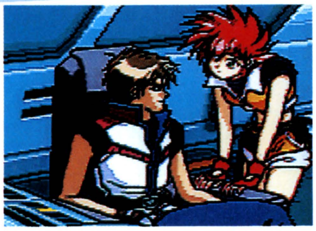

○この装甲車は作戦を遂行中なのだが、その前にちょっと敵に攻撃してみると

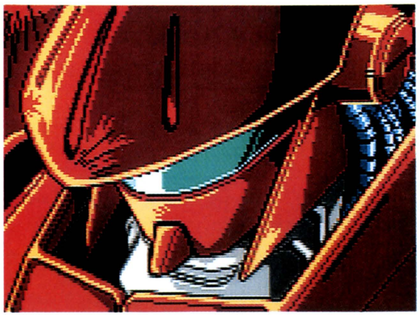


○確かに作戦は大事だけど…、だからってそんなに怒ることないだろうに

ステージ間ビジュアル

ステージの間にはビジュアルシーンが用意されていて、戦闘中には表現されない戦いの背景を描いている。キャラクタデザインの内田氏が作画監督を担当し、演出は「銀河英雄伝説」の演出を手がけた牧野行洋氏によるもの。


○内田キャラが動いてしゃべるのだ




○○ステージ１の前に入る最初のビジュアルシーン。戦いの前の緊張感が伝わってくるようだ

遊びやすさを追求し簡略化されたゲームシステム

このゲームでは、誰もが違和感なくストーリーを楽しめるようにとの配慮から、システム面での複雑なものは極力避けた形がとられている。ゲームは基本的にターン制で、プレイヤー側とコンピュータ側が交互に画面上のカーソルで操作を行う。

画面上からさまざまな情報を収集

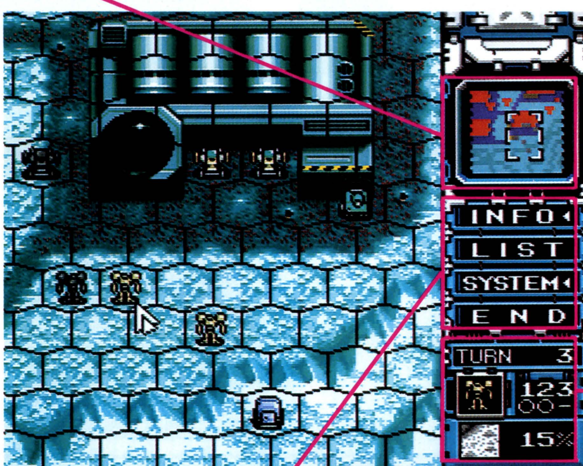
基本となるフィールド画面では画面右側に必要なコマンドやデータが集約されている。また、フィールド上でカーソルを重ねるだけで地形やユニットのデータが表示され、さらにボタンを押すとユニットの詳しいデータが表示される。



ユニットのデータをグラフ化するなど、見やすさを考慮している

全体マップ そのステージの全体を縮小して表示したもの。味方と敵の位置が一目でわかる

データ表示 カーソルを重ねた位置のユニットと地形の種類、地形効果が表示されている

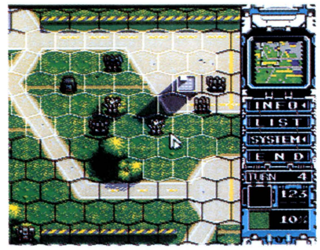


カーソルの移動速度が調節できるのでパッドでも操作しやすいが、マウスを使うとさらに操作性が上がる

INFO	ゲームに登場するMCや地形のデータを知ることができる	SYSTEM	戦闘アニメのON・OFFなど、システム上の調節を行う
LIST	ユニットの一覧表でダメージ状況を知ることができる	END	自軍の操作を終了し、敵の攻撃にうつる

ユニットを移動して敵を攻撃する

フィールド上の移動は移動させるユニットと移動先を指定して行う。さらに、そこからの攻撃射程内に敵がいる場合は武器を選択し装備した後、攻撃をすることができる。戦闘はオートバトルで行われ、特に指定しない限りアニメーションで表示される。



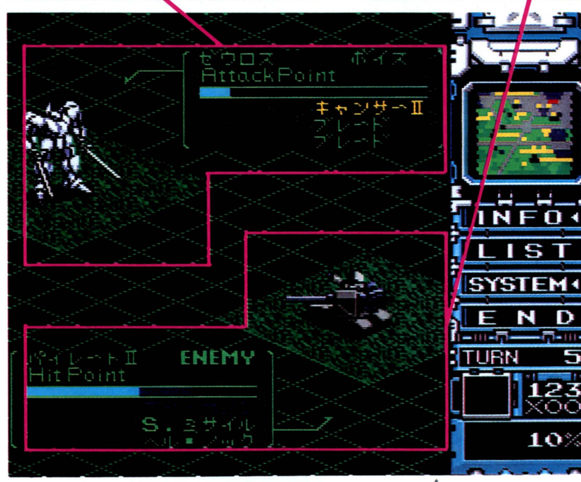
移動させるユニットを指定すると移動可能範囲が点滅する



使用可能な武器の中から使用する武器を選択し、攻撃する

攻撃する側 敵味方にかかわらず、そのとき攻撃している側のユニットを表示。右はユニットの種類と乗員名、装備している武器と攻撃力

攻撃される側 攻撃を受ける側。ユニットの種類と乗員名、装備している武器と耐久力を表示している。攻撃を受けると耐久力が減る

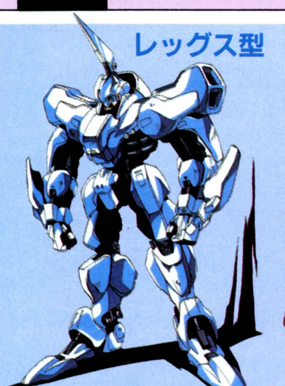


戦闘シーンはほんの数秒のものだが、使用した武器のうち、どの攻撃がどれだけ敵にダメージを与えたかが簡単にわかるようになっている

MC（ムーブクラッシャー）とは…

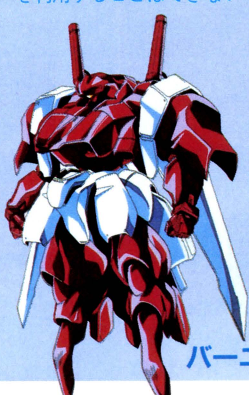
MCとは戦闘用に開発された人型兵器のこと。乗員1名を必要とし、最大3つまでの武器を持つ。また、武器の代わりにセンサーなどの防具を搭載していることもある。移動方法にはレッグス型、バーニア型、ホイール型、キャタピラ型の4種類があり、地形によってそれぞれ違った影響を受ける。

なお、ステージが進むにつれ、高性能なMCへの乗換えが可能だ。



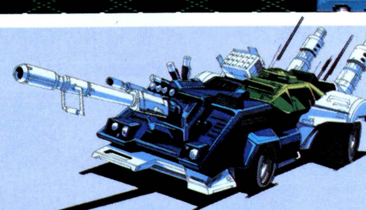
レッグス型

2足歩行型で、どんな地形でも比較的楽に移動することができる



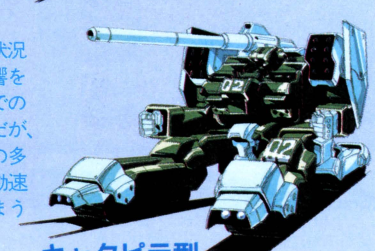
バーニア型

空中を移動するため高速で移動できるが、地形効果を利用することはできない



ホイール型

車輪で走行するので、平坦な地形であれば非常に高速で移動できる



キャタピラ型

多少路面の状況が悪くても影響を受けずに高速での移動が可能。だが、大きな障害物の多い森などは移動速度が落ちてしまう

※このソフトはメモリーベース128、PCエンジンマウスに対応しています

ユニット間の戦闘に影響を与えるさまざまな要素

攻撃方法には、離れた敵を攻撃する射撃攻撃、隣接している敵を攻撃する格闘攻撃がある。これは各ユニットの持っている武器により、それぞれ可能なものと、そうでないものがある。戦闘ではキャラクタの成長や、地形効果、武器の選択の仕方などが命中率や回避率に大きく影響する。



⭘使用する武器は慎重に選択しよう

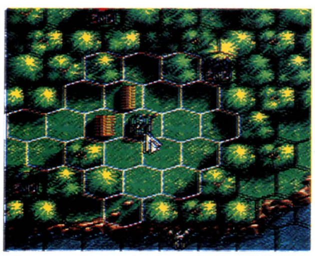
武器装備が回避率、移動力に影響

攻撃はそのユニットのエネルギーを多量に消費するため、移動力や回避率に不利な影響を及ぼす。

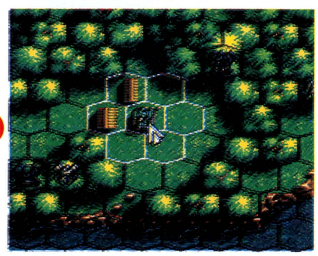
つまり、複数の武器や、強力な武器を装備して攻撃を行うと、次のターンで極端に移動範囲が狭くなったり、敵の攻撃を回避しにくくなってしまうことになる。



⭘同時に複数の武器を使用すれば、確かに大きなダメージを与えることができるが…



⭘通常時の移動可能範囲。この後、強力な武器を２つ同時に使ってみた



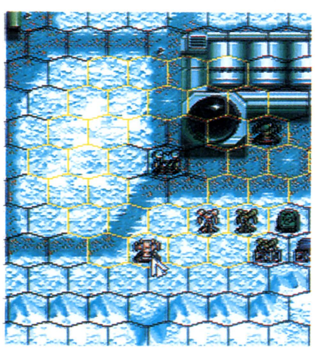
⭘すると、移動可能範囲がこんなに狭くなってしまった

射撃経験を積み命中率を上げる

キャラクタは射撃攻撃で得られる射撃経験値を持ち、この数字が大きくなるほど射撃攻撃での命中率が高くなる。また、複数の射撃兵器を同時に使用すると単体で使用するよりも命中率が上がる。



⭘Sの右の値が射撃経験値を表している



⭘離れた位置にいる敵を攻撃する射撃攻撃。射程距離は２以上



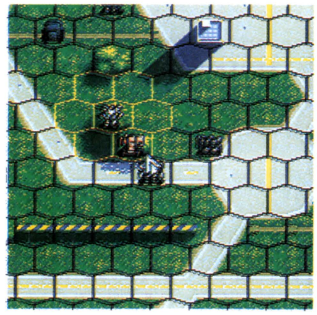
⭘射撃経験値の低い最初のうちは敵に攻撃を避けられることもしばしば

格闘経験を積み接近戦に強くなる

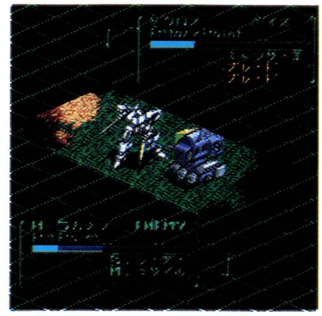
格闘攻撃でも射撃攻撃と同様に経験値で命中率を上げることができる。そのユニットがいくら射撃兵器を持っていても、敵が隣接していると射撃攻撃ができなくなるので接近戦では格闘攻撃が重要だ。



⭘Fの右の値が格闘経験値を表している



⭘隣接している敵を攻撃する格闘攻撃。主に腕をもつＭＣが行う



⭘ＭＣによっては同時に複数の格闘兵器を使用することが可能

地形効果を利用して回避率を上げる

マップ上にはさまざまな地形があり、ユニットの回避率に影響を与えている。これを地形効果と呼び、この数値が高いほど回避率が上がる。常にユニットを地形効果の大きい場所に置くことが大切だ。また、戦闘で得られる回避経験値で回避率を高めることもできる。



⭘常に森などの地形効果の大きい場所を選んで進軍するようにしよう

ダメージの回復

戦闘で受けたダメージは補給によって回復が可能だ。補給の方法には２種類あり、１つは味方の補給車に隣接して補給を受ける方法。もう１つは、補給基地の上にユニットを重ねて補給を受ける方法だ。どちらも次のターンで自動的に補給が行われる。



⭘敵の攻撃で武器が壊れることがあるが補給では修理も可能



⭘補給車。くれぐれもＭＣの乗換えのときに外さないようにしよう



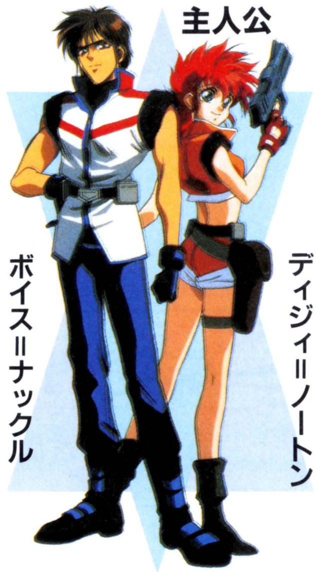
⭘補給基地。ちなみに補給車自身の回復はここで行う

星系バスティールを舞台にしたレジスタンスの戦い

独裁者アガレスによる恐怖政治は、星系の各地で人々の反政府運動を起こさせた。そんななか、見せしめのためアガレス軍による、第10惑星への熱核攻撃が行われた。故郷と家族を失ったボイス=ナックルは、アガレスへの復讐を決意。第12惑星での決起の時を迎える。



●ボイスはヨーグとの契約によりMCの供給を受けることに成功する



●ボイスはもと交易商人で、ディジィはそのころからのボイスの仲間

ステージ1 敵MCを奪取する

ボイス率いるレジスタンスの最初の作戦は、敵基地からMCを奪いだすこと。しかし、格納庫に近づくとすぐに敵のMCに発見されてしまう。目的のMCは中央の格納庫の中にあるらしい。

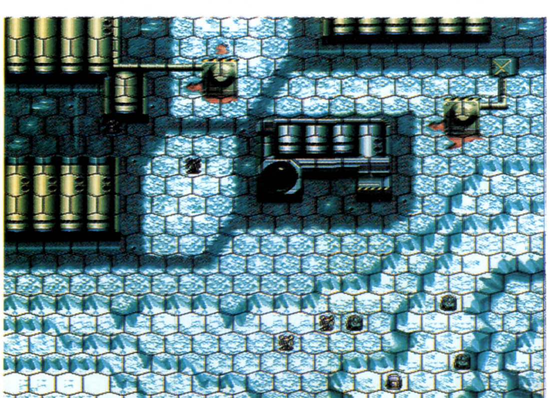
装甲車との乗り替えで手に入るMCは3体。また、MCを奪う前に敵を全滅させた場合でも、ステージ終了後、MCが手に入る。



●これが最初の戦いだ。アガレス軍の奴らなんかに負けてたまるか!



●やった! 敵のMCの奪取に成功したぞ。後は敵を蹴散らすだけだ



●レジスタンス側は下から進軍することになる。敵は最初2体のMCしか見当たらないが、途中から新たな3体のMCが現れる。また、MCを奪われた敵が装甲車で登場することもある

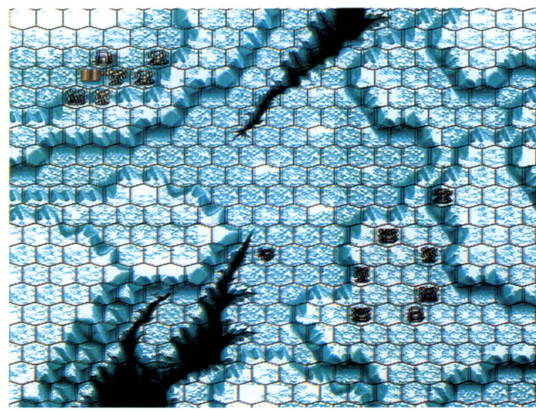
ステージ2 第12惑星を解放せよ

先の戦闘で敵は援軍を呼んでいた。そのなかには、この第12惑星の領主であるヘイル司令の姿があった。ヘイルを倒せばこの惑星はアガレス軍の手から解放される。

このステージでは、敵部隊にも補給車が登場するので、ダメージを回復しながら攻撃してくる。また、ここでも敵が乗り捨てたMCを1体、手に入れることができる。



●こいつを倒せばこの第12惑星が解放されるんだ! 容赦はしないぞ!



●左上の補給基地を中心に敵を迎え撃つ。敵は最初、偵察用のバーニア型MCを飛ばしてくるので、まずはこいつから倒そう。なるべくユニットを孤立させずに戦ったほうがいいだろう

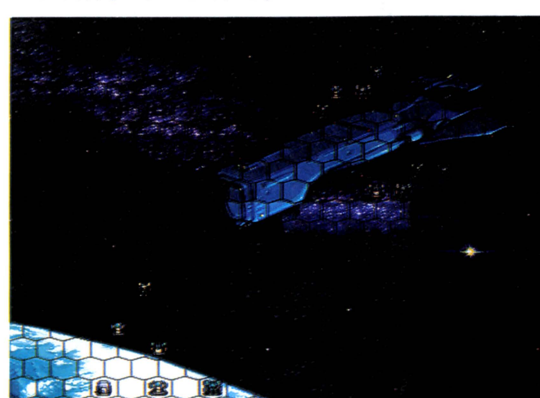
ステージ3 宇宙で敵を迎え撃つ

第12惑星を救ったボイスたちはアガレス本人を倒すため宇宙へと旅立つ。するとそこにはアガレス軍の強襲艦が待ち構えていた。

敵の搭載MCは8体。敵艦自体は、攻撃をしてこないが、戦闘中の補給基地の役割をしている。また、敵部隊の中に、反アガレス派のバイアが登場。戦闘中にボイスたちの仲間になってくれる。



●アガレス軍の仲間どうしでの会話にしては、どうも様子がおかしい



●宇宙では、あまり地形効果が期待できないため、ダメージを受けやすい。そのためまめな回復が必要とされるので、常にユニットを補給車に隣接させたまま攻撃を行いたい

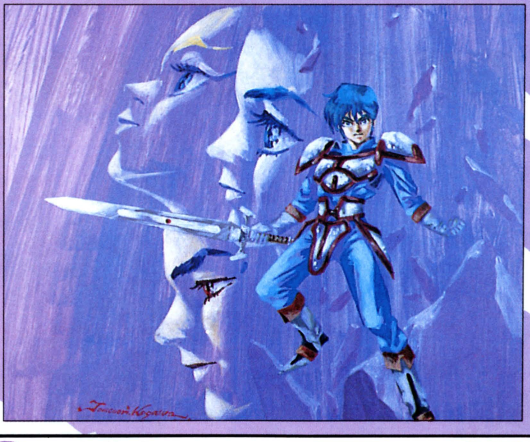
聖戦士となるため2人打ち麻雀で世界の平和を勝ち取る!!

聖戦士伝承 ―雀卓の騎士―

スーパーCD-ROM²

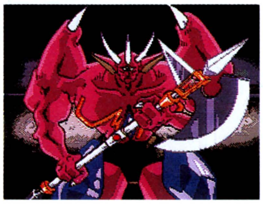
メーカー名:日本物産
発売予定日:6月30日
予定価格:8500円(税別)
ジャンル:麻雀
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:90%(5月17日現在)

ファンタジー世界を舞台に、剣や魔法ではなく「鬪牌」と呼ばれる2人打ち麻雀で戦う麻雀ゲーム。ストーリーモードでは、麻雀で勝つと見られる、お楽しみの脱衣シーンのビジュアルが満載だ。

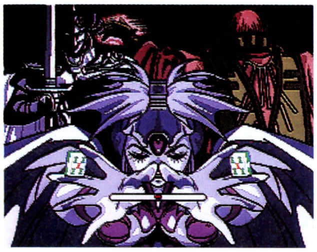


「和了道(ホーラロード)」を極めるファンタジー麻雀アドベンチャー

麻雀で争いごとを解決する異世界で繰り広げる麻雀ゲーム。「和了道」と呼ばれる麻雀精神を養い、聖戦士になることが目的だ。主人公ビアレスと3人の仲間で、敵ダロル軍を2人打ち麻雀で打ち倒す。



↑登場する敵は、女の子ばかりではない



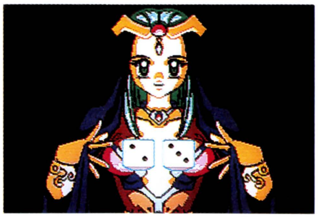
↑聖戦士を目指す戦いの始まり



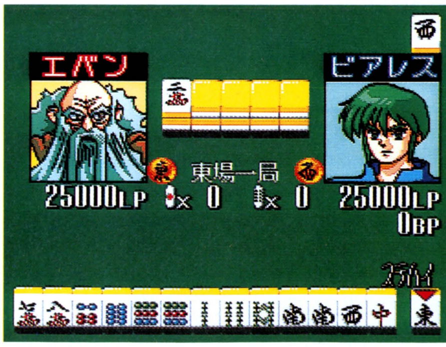
↑得点の高い役を目指して戦おう

2人打ち麻雀で敵をなぎ倒す

2人打ち麻雀は、基本的に普通の麻雀のルールで行われる。対局は同じLP(持ち点)で始まり、和(あ)がった役や翻数(ファン)によってLPが増減する。勝敗は半荘(ハンチャン)が終わった時点でLPの多い方が勝ち。また、どちらかのLPがなくなった場合、なくなった方が負けになる。



↑まずはサイコロを振って親ぎめ



↑最初の対局相手エバン。対局中に表情が変化するぞ

リーチ、ツモ、ロンされると…

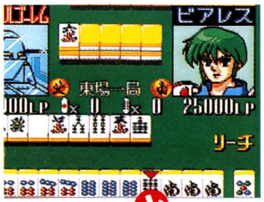


麻雀初心者にも安心な親切機能

麻雀のルールを少しでも知っていれば、初心者でも気軽にプレイできる2つの機能がある。このほかにも、ストーリーモード以外のモードで使用できるルール設定があり、これは対局を有利に進めたいときに使うのだ。

和がり牌を教えてくれる

対局中にリーチをかけると、画面がスクロールして和がり牌を教えてくれる。あとは方向キーを下に押すだけで画面がスクロールして、何度でも和がり牌を見ることができるようになる。



↑ステハイを選んで、リーチをかけると…



↑どの牌でツモ、ロンできるかがわかる

間違いを教えてくれる

ツモやロン、リーチなどをするとき、必要な牌がそろっていないと、「ちがうよ」と画面に表示され、間違いを教えてくれる。



↑間違うと画面に表示が出て注意される

ルール設定で有利に進める

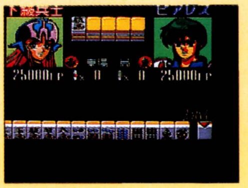
ルール設定は、サイコロが振られたあとに表示される、ルール設定画面で行う。対局の場の長さ、持ち点、対局中に影響する6つの特別なルールを変更可能だ。



↑それぞれの項目を自由に変更可能

見えにくいときは画面補正

このゲームには、画面の表示位置をずらせる「画面補正」がある。ポーズをかけて、方向キーを使って移動するだけ。牌が見えにくいときに使ってみよう。



↑画面が暗くなったら、方向キーで移動

「闘牌」の頂点を目指すための3つのモード

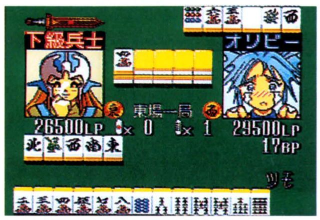
ゲームのモードはストーリーモード、フリー対戦モード、トーナメントモードの3つがあり、敵味方合わせて30人のキャラと対局できる。ただし、3つのモードのうちトーナメントモードだけは、ストーリーモードをクリアしていなければ選ぶことができない。

世界の平和を取り戻すストーリーモード

4人のキャラから1人を選び対局する。対局中は1回だけキャラの変更も可能。また、ほかのモードと違い特殊能力が使え、積み込み技やLP回復など、それぞれのキャラによって技が異なる。特殊能力を使うには、勝つともらえるBP（バトルポイント）が必要だ。



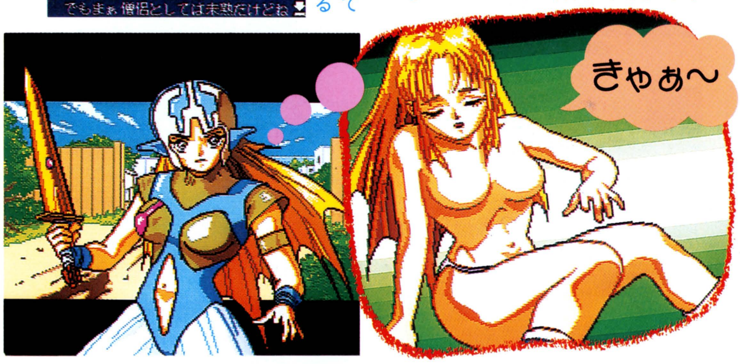
○危ないときには、特殊能力を使う



○ピンチのときは仲間と交代しよう



○会話シーンを進めていくと、敵が出現する



○このモードでは勝つと、対局相手の女の子の服が破けてしまうのだ

総勢24人の敵と戦えるフリー対戦モード

ストーリーモードで登場する、24人の敵キャラを相手に対局をするモード。対局相手はストーリーモードで倒した相手の中から自由に選ぶことができる。ゲーム開始直後に選べるのは、2番目に戦うことになる下級兵士だけだ。



○勝てば画面の下に、対戦成績が表示される



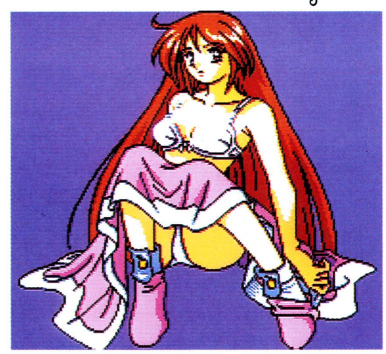
○24人のキャラと対局。ただし、ストーリーモードで勝ったキャラだけ

5回戦を勝ち抜くトーナメントモード

仲間を含めた、30人のキャラでおこなうトーナメント戦だ。対局相手はランダムに決定され、5回戦を勝ち抜く。優勝すればストーリーモードで登場する、ガーディアンドールズの水着姿が見られる。



○トーナメントを勝ち抜き、優勝を目指そう！



○途中で負けてしまっても、こんなシーンを見ることができるぞ

聖戦士を目指して旅立つ仲間たち

ストーリーモードでパーティを組み冒険するビアレス、オリビー、ガルス、リシャールの4人の仲間。4人のキャラの職業と、それぞれに個性ある特殊能力を見極めて対局に臨もう。

●ビアレス＝グラン●

主人公。積み込み技が得意で、配牌（ハイパイ）後であれば自由に使える。



多彩な積み込みを使う騎士

●オリビー＝マウ●

回復と当たり牌を見極める僧侶

どこでもLPの回復が可能。敵の当たり牌を察知する能力もある。



●ガルス＝フィアー●

リーチ後に、99%の確率でツモ和了（ホーラ）でき、敵を一瞬のうちに倒す。



確実なツモ和了を目指す侍

●リシャール＝ハンマ●

ロンをさせず牌を通す麻法使い

対局中、敵がロンできないように、当たり牌を通す能力がある。





移植の泉

移植の期待を込めて贈る 最新パソコンゲーム情報

他機種のゲーム紹介とともに、移植の可能性を探るこのコーナー。今月は、パソコンの中から違うジャンルの美少女ゲームを2本ピックアップしてみた。

移植可能性ゲージの見方

移植の可能性は、メーカーへの取材で得た情報を分析したうえで、編集部が独断で予想したもの。星が多いほど、移植される可能性は高い。星が4つ以上のものは期待大だ。 ★★★★★

パソコン

あすか120% BURNING(バーニング) Fest.(フェスト)

●メーカー名：ファミリーソフト　●発売中　●ジャンル：アクション

女子校を舞台にした対戦格闘アクション

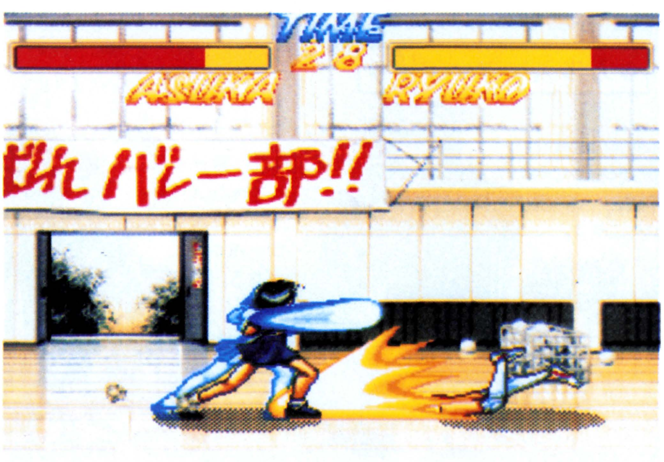
女子高生のキャラを使った対戦格闘もの。目的は、文化祭で行われる格闘大会「部対抗予算争奪メガファイトトーナメント」で優勝すること。プレイヤーは化学部代表の本田飛鳥を操り、各クラブの代表として登場する5人の女のコたちと戦っていく。もちろん本田飛鳥以外のキャラクタでプレイすることも可能。その場合、戦闘後に展開される会話の内容が変わるようになっている。



⬆モードは、ストーリーモードとＶＳモードの２種類が用意されている



⬆試験管を持ちポーズを決める本田飛鳥。対するはバレー部の山崎竜子



⬆それぞれのキャラクタが部活を行う場所。それが格闘大会のステージ

部活の道具が格闘技に

このゲームの特徴は、各キャラクタの使用する必殺技がちょっと変わっていること。化学部なら薬品、バレー部ならバレーボールといった具合に、クラブで使用している道具が必殺技になっているのだ。また、技同士がぶつかり合った場合、技の攻撃力は相殺され、互いにダメージを受けないという特徴もある。技はコマンド入力で出すことができる。

化学部 薬品を使う



⬆本田飛鳥の必殺技フェノメノンクラッシュ。薬品の入ったフラスコを地面にたたきつけ、爆発を起こす技

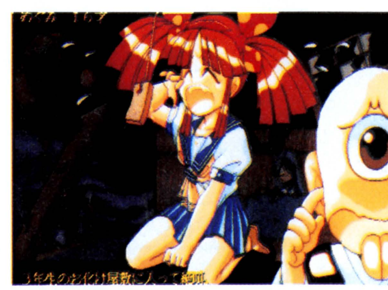
バレー部 ボールを使う



⬆山崎竜子の必殺技稲妻サーブ。観客席から投げ込まれたボールを相手に向けてアタックする技

戦いの後にはビジュアルが…

5人の女のコたちを倒した後は、彼女たちのその後がビジュアルによって展開される。ビジュアルの内容は、文化祭で起きたハプニングを描いたもの。6人の女のコたちのカワイイ姿を見られるぞ。



⬆応援部代表鈴木めぐみ。おばけ屋敷でワンワン泣いてしまうシーンです

移植の可能性

編集部予想 ★★★★★

とあるメーカーと交渉中

ファミリーソフトに移植の可能性を聞いたところ、現在ＰＣエンジン関係のメーカーから移植の話があるとのことだった。さらに、ファミリーソフト自体から「移植の可能性はかなり高いですよ」というコメントも頂いた。また、この話がまとまれば、完全移植ではなく、ＰＣエンジンに合ったビジュアルが追加される予定であるらしいとの情報も…。移植の可能性はかなり高いと思っていいだろう。しかし、話はあるが実際には白紙になる場合も多い。今月は移植される願いを込めて、移植可能ゲージに５つの星をつけてみた。

パソコン

英雄志願 GAL·ACT·HEROISM

●メーカー名：マイクロキャビン ●発売予定日：6月 ●ジャンル：ロールプレイング

3人の女のコを英雄に育て上げるRPG

主人公は冒険者養成学校に入学した3人の女のコ。彼女たちは卒業までの半年間、困っている人たちを救うという実習を行わなければならない。具体的には、さまざまな依頼を解決することでゲームが展開する。依頼は「依頼幹旋所（いらいあっせんじょ）」と呼ばれる場所で自由に選択。依頼内容は、それぞれ独立したシナリオで、難易度によってもらえる報酬も違っている。このゲームは、これらの依頼を解決しながら、3人の女のコを英雄に育て上げるのが目的のRPGなのだ。



「依頼幹旋所」で依頼を選択しよう


サムライ娘（仮称）

面倒見の良い性格で、サムライの伝統を受け継ぐ。白兵戦では最も攻撃力が高い


エルフ娘（仮称）

エルフと人間のハーフ。守銭奴で、ワガママな性格。魔法を使うことができる


メカフェチ娘（仮称）

おっとりした性格。メカや発明が好きで、自分の作ったメカを戦闘中に召還可能


依頼にはボスキャラみたいな強敵も登場

この3人の監視役はとてもタイヘンだわさ


プリシラ

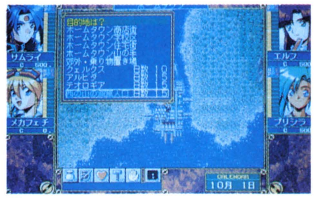
学校から派遣された3人の監視役プリシラ



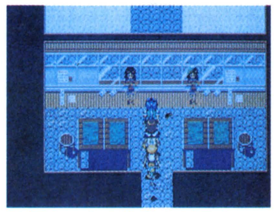
彼女たちの将来はステータスの状況で変化

限られた期間で能力を磨く

このゲームには、半年という限られた期間がある。そのため、宿屋に泊まったり、ダンジョン内での戦闘や移動などに関して、時間が経過するようになっている。また、都市から都市への移動についても日数が経過する。その際、移動手段によって経過する日数を変えることができる。依頼の解決は、時間の経過を考えながら行う必要があるのだ。


全体マップでの移動画面。移動する場所とかかる日数が書かれている


ダンジョン内では、移動だけでなく戦闘でも時間が経過してしまう


都市にある施設を利用すると日付が進む


毎月4日には武闘大会が開催される

エンディングは各キャラ14種類

このゲームは、卒業実習期間が終了すると、各キャラのそれぞれの能力値に応じて将来が変わる、マルチエンディングを採用している。エンディングは14種類。もちろん英雄になるのがベストエンディング。また、場合によっては監視役プシリラのエンディングも見ることができる。このエンディングを決める能力値は、依頼を解決した件数や内容などで決定する。




メカフェチ娘は留年。エルフ娘は小説家になった

移植の可能性

編集部予想 ★★★

人気次第では検討する

パソコンでもまだ発売されていない『英雄志願～』。移植の可能性を聞いたところ、「今のところ移植の予定はありません、ですが発売後の人気次第では前向きに検討します」とのことだった。また、「もし移植するとしたら、アニメーションなどを取り入れ、PCエンジンに合ったゲーム性にする」とのコメントを頂いている。とりあえず、まだコンシューマ機での移植は考えておらず、CD-ROMを搭載したFM-TOWNSや、PC9821といったパソコンの方が可能性は高いとのこと。PCエンジンへの移植はまだ先になりそうだ。



技のランク

技のランクは、みんなが送ってくれたウルテクのビックリ度を判断し、決定しています。ランクによって1～5の点数をつけて、1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しています。

ステージセレクト&修行いらず

5

龍虎の拳

愛知県 清水博明

まず、高いスコアを出して5位以内に入り、ネームエントリー画面にする。次に名前を「・SD」か、「・AS」か、「・LK」と登録する。そして、ストーリーモードでゲームを始め、キャラ選択画面にする。ここで、ランを押しながら上を押すと、LIFEを4段階増やせる。ランを押しながら下を押すと、SPIRITを4段階増やせる。セレクトを押しながら上か下を押すと、ONとOFFが切り替わり、ONを選ぶと最初から覇王翔吼拳が使える。Ⅱを押しながら上か下を押すと、ステージセレクトができるようになる。

ストーリーモードをプレイして、ネームエントリーで「・SD」か、「・AS」か、「・LK」と登録



○一番最初のデータならば、40010点以上でOK



○名前の登録が終わったら、ストーリーモードでゲームを始めるのだ



○キャラ選択画面になったら、試したい技のコマンドを入力する

体力&気力UP

ランを押し続ける



○体力なら上、気力なら下を押そう



○修行をしなくても、ゲージが最高値になっている。相手より多いぞ



○カラテとも最高ゲージで闘える。条件は同じなので、あとは腕次第だ

いきなり覇王翔吼拳

セレクトを押し続ける



○上下で、ONとOFFが切り替わるぞ



○ONにすると、最初から覇王翔吼拳が出る

ステージセレクト

Ⅱを押し続ける



○上下で、ステージの選択ができる



○いきなりカラテと闘うことだってできる

イラスト／たちばな真未

隠しゲーム「大根切り」 2

龍虎の拳

愛知県
テリー・ボッキャーン

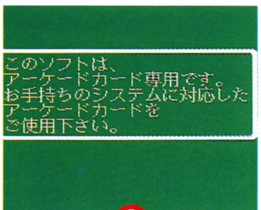
アーケードカードを使用せずに、ゲームを起動させてみよう。すると警告画面が出るのでリセットする。再度ゲームを起動してリセットする。もう一度ゲームを起動させ、警告画面を出したら、そのまましばらく待つ。すると、隠しゲームの「大根切り」が始まるぞ。これは、スロット形式で遊ぶゲームで、同じ絵柄が3つそろうと大根が収穫できるというものなのだ。


おめめキラキラのユリちゃんが警告画面に登場

リセットする


もう一回見よう。この古いテレビがなんとも…

リセットする



3回目は、リセットせずにしばらく待つのだ



何やら、怪しげなタイトルのゲームが出現した



最高99本まで大根を収穫できる。がんばれ!!

ステージセレクト 4

パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ

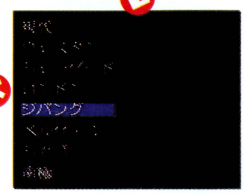
静岡県
大石諭

タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押そう。すると、ステージセレクト画面が出現する。上下でプレイしたいステージを選び、Ⅰを押すとゲームがスタートするぞ。さらにこのウルテクを使うと、通常は初期状態で所持金が1000、アイテムなしの状態が、所持金が100000、すべてのアイテムを50個持って、ゲームをスタートできる。



タイトル画面になったら、下のコマンドを入力

上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰの順に押す



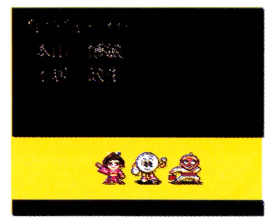
いろいろなステージから、好きなものを選んでゲーム開始



ジパングを選んでみた。ものすごいタイトルだな



アイテムが50個ずつある。所持金も増えてるぞ

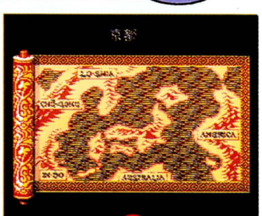

エンディングも選べるのだ。加トチャンがグー

いきなり最強装備 3

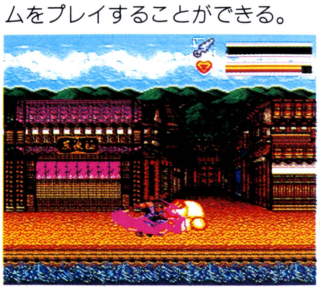
伊賀忍伝 凱王

岡山県
飛影大好き

最初から最強の装備でゲームができるウルテクがある。最初のマップ画面で、セレクトを押しながら、上を10回、下を10回、Ⅰの順に押す。するとすべての武器、防具、手裏剣を持った状態でゲームが始まる。この中でも最強のものを装備すれば、序盤から楽にゲームをプレイすることができる。


このマップ画面で、下のコマンドを入力しよう

セレクトを押しながら、上を10回、下を10回、Ⅰの順に押す


最強の武器や防具を装備して、どんどんステージを進んでいこう


すべての武器、防具、手裏剣がそろっている

マップセレクト 3

格闘覇王伝説アルガノス

宮城県
おまりい

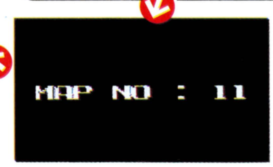
まずマルチタップを用意して、1Pと2Pにパッドをつないでおく。次に、バトルモードを選んでキャラ選択画面にする。2P側のキャラ選択時に、1Pパッドの左とⅡとラン、2Pパッドの右とⅡを押しながら、2Pパッドのランを押し続ける。すると、マップセレクト画面が出現するのだ。



2P側のキャラ選択時にコマンド入力

1Pパッドの左とⅡとラン、2Pパッドの右とⅡを押しながら、2Pパッドのランを押し続ける


ラストボスとの戦闘も選べる。どんなキャラか、試しに闘ってみよう



これでマップが選べるのだ

デモアレンジバージョン 2

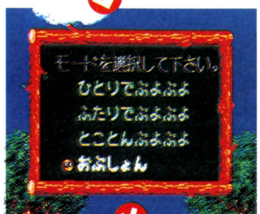
ぷよぷよCD

大阪府 原慈

まず、「ひとりでぷよぷよ」をクリアする。すると、おぷしょん画面に「デモメッセージ」という項目が加わる。これを、「アレンジ」に設定してゲームを始めると、各ステージ開始前に流れるデモのキャラのセリフが変わる。なお、クリアしたデータはバックアップに残るので、電源を切っても「アレンジ」のデモを見ることができる。



まずは「ひとりでぷよぷよ」をクリア



おぷしょん画面をのぞいてみると…



「デモメッセージ」の項目が追加される。「アレンジ」に設定しよう



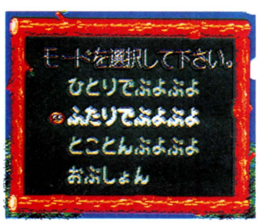
シェゾにすべてを求められてしまったアルル。彼女の運命やいかに!

アルルの日記 1

ぷよぷよCD

京都府 田中弘久

マルチタップを接続しない状態で、モードセレクト画面の「ふたりでぷよぷよ」を選択する。すると、画面に「○月×日のアルルの日記」が現れる。そしてさらに、アルルがこの日記を読み上げる。



マルチタップなしで対戦しようとすると…



アルルがちゃんと読みあげてくれるぞ

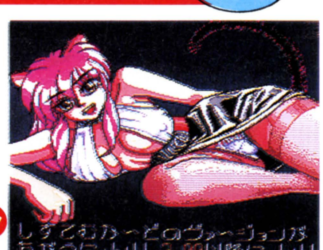
ボタンひとつで警告画面 1

CALⅢ 完結編

東京都 平山東春

ゲームの起動中に方向キー、Ⅰ、Ⅱ、セレクト、ランのいずれかを押し続けよう。システムカードに関する警告画面が現れる。

ゲームの起動中からいずれかのボタンを押し続ける



♡なポーズのチェスが登場

お得なコマンド集 3

フォーメーションサッカー オン Jリーグ

北海道 セーラーさとう

電源を入れた直後のHUMANのロゴ画面で、下とセレクトを押す。すると、コマンド入力画面になる。ここで各コマンドを入力しよう。Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰの順に押すと、ゲーム中の曲や音声が聴けるサウンドテストになる。左、右、下、上、Ⅱ、Ⅱ、Ⅱの順に押すと、同チーム対戦が可能になる。上、上、下、下、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱの順に押すと、キック力が上がるハイパワーキックモードになる。下、下、上、上、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰの順に押すと、ファールを取られないノーファールモードになる。同チーム対戦、ハイパワーキックモード、ノーファールモードのコマンドは、入力するとサウンドテスト画面になる。リセットしてゲームを始めれば、それぞれのモードでプレイすることができる。



ロゴ画面でコマンドを入力する

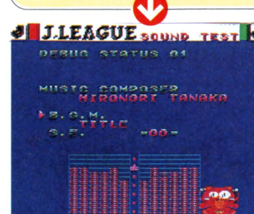
下とセレクトを押す



この画面で、各コマンドの入力をしよう

サウンドテスト

Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰの順に押す



音楽や音声に合わせて動くネコがナイス

同チーム対戦

左、右、下、上、Ⅱ、Ⅱ、Ⅱの順に押し、リセットしてゲームを始める



同じチームで対戦だ! これでどちらが真のサポーターか決める?

ハイパワーキックモード

上、上、下、下、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱの順に押し、リセットしてゲームを始める



健太の強烈なシュートも、さらに磨きがかかる

ノーファールモード

下、下、上、上、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰの順に押し、リセットしてゲームを始める



こんなことをしても平気だもんね。ウシシ…

ゾーンセレクト&自機数無限 3

スーパーダライアスⅡ　兵庫県 のぼる

CONFIGURATION画面で、「SILVER HAWK LEFT」にカーソルを合わせ、右を15回押す。次に、「PLAYER」にカーソルを合わせ、右を15回押す。すると、ゲームを始めるときに、プレイしたいゾーンを自由に選べるようになる。さらに、ゲーム中に表示される自機数がXになり、ミスをしても減らなくなる。このウルテクを使えば、ファイナルゾーンをクリアするだけでエンディングが見られるぞ。

「SILVER HAWK LEFT」にカーソルを合わせよう



右を15回押す



次に、「PLAYER」にカーソルを合わせる

右を15回押す



ゲームを始めるゾーンを好き勝手に選べる



このウルテクで苦手なゾーンの練習もできる



自機数がXと表示される。ミスをしても減らなくなるのだ

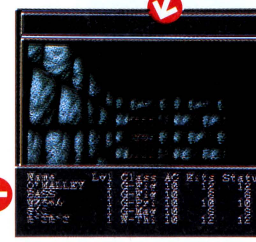
モンスターのグラフィックを見られる 3

WIZARDRYⅢ・Ⅳ　宮城県 寶田キラー

モンスターのグラフィックを見ることができるウルテクを紹介しよう。ダンジョンの中で、右上とセレクトとⅡを同時に押す。すると、現在パーティがいるフロアに出現する、モンスターや、イベント関係のグラフィックが現れる。Ⅰもしくは Ⅱを押すことで、別のグラフィックへの切り替えが可能だ。ランを押せば、再びゲームに戻ることができる。

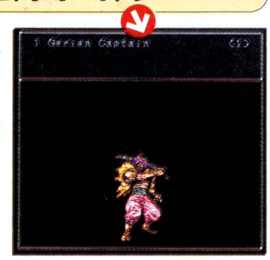


パーティを編成して、いざダンジョンへ



ダンジョン内で、左記のコマンドを入力する

右上とセレクトとⅡを同時に押す



パーティがいるフロアのモンスターが見られる



イベント関係のグラフィックも見ることができる

スローモーション機能 2

スーパーダライアスⅡ　京都府 本田浩

CONFIGURATION画面で、「JOYPAD AUTO REPEAT」をONに設定する。そして、ゲームを始めたらポーズをかけて、ⅠかⅡを押し続ける。すると、Ⅰ、Ⅱを押しているあいだ、スローモーションでプレイすることができる。



パッドの連射をONに設定しておこう



ゲーム中に、下記の操作をしよう

ポーズをかけて、Ⅰ かⅡを押し続ける



スローだから弾よけも楽チン。思わぬミスをすることもなくなる

UL-TECH募集

マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って下さい。FAXは24時間、いつでも受け付けています。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。採用者には、ランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しています。ゲームを数倍楽しめるウルテク、待ってます。

ウルテクあて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係



FAX番号 022(213)7535

誰もが知りたい情報を
徹底取材でキャッチ！

話題作追っかけ情報

人気タイトルの開発状況をリアルタイムで紹介するこのコーナー。今回は格闘ファンお待ちかね、『餓狼伝説SPECIAL』の最新情報を公開。

PCエンジン版で超必殺技を大公開!!

餓狼伝説SPECIAL

CD

アーケードカード専用
メーカー名:ハドソン
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:アクション
継続機能:コンティニュー
その他:マルチタップ対応(最大2人)
開発状況:80%(5月18日現在)

サンプル版で相違点をチェック

急ピッチで開発が進む『餓狼伝説SPECIAL』。今回編集部はついにサンプル版を入手した。

このサンプル版は、ステージとキャラデータが入っているだけのもので、当然開発途中のバージョン。残念ながらオープニング、エンディング等は入っていない。これからかなり変更が加えられる要素も多々あるが、このサンプル版からわかるNEO・GEO版との相違を検証していく。

まったく違和感のない操作感覚

前作『餓狼伝説2』では、キャラのなめらかな動きがみごとに再現されていた。しかし操作感覚をNEO・GEO版と比較すると、気にならない程度ではあるが、多少の違和感があるのは否めない。

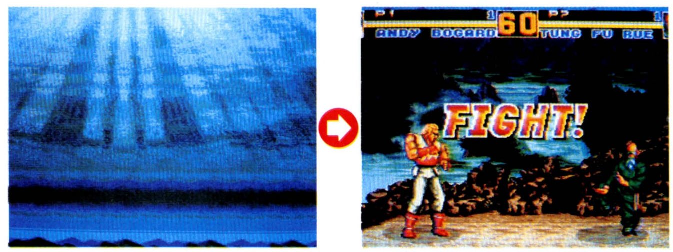
今回の『～SPECIAL』は、なんと開発途中バージョンであるにもかかわらず、キャラの動きはもちろんのこと、操作感覚さえもNEO・GEO版となんら変わらないのだ。しかもハドソン広報によると、操作感覚は今後さらに向上するとのこと。『～2』、『ワールドヒーローズ2』の2作品の開発で蓄積されたノウハウが、このゲームでみごとに活かされているといえるだろう。



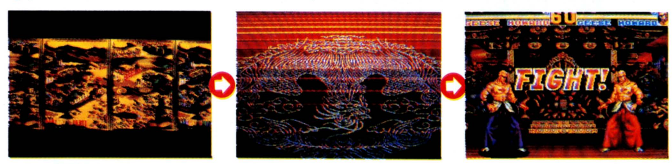
ギース・ハワードの烈風拳VSヴォルフガング・クラウザーのブリッツボール。操作感覚は編集部のお墨付き

ステージの趣向をきちんと移植

『～SPECIAL』の新キャラのステージのなかには、『～2』の最終ボス、ヴォルフガング・クラウザーのステージのように、その出現にさまざまな趣向を凝らしたものがある。PCエンジン版では、当然これらの趣向も完璧に再現されるのだ。グラフィックの書き込みもNEO・GEO版とまったく変わらないぞ。



タン・フー・ルーのステージでは、上から下へステージがスクロールする



びょうぶが何枚か開いた後、下から上へスクロールするギースのステージ

リョウが最初から使用可能に

PCエンジン版オリジナルの点は、隠しキャラのリョウ・サカザキ。前号でも触れているが、ついに、対戦でコマンド入力することにより使用できることに決定した。

残念ながら対COM戦で使用できる可能性は消えたが、最強キャラと呼び名の高いあのリョウが手軽に選べるとあっては、対戦がさらに盛り上がるのは必至だ！



キャラ選択画面。キャラの顔の並び方がNEO・GEO版と違う



リョウを使用できるようになるコマンドは、まだ決まっていない

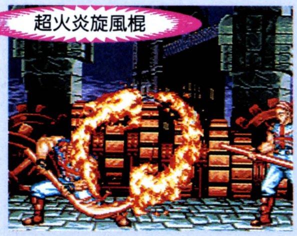
※このソフトはアベニューパッド6に対応しています

‖完全移植される新キャラ8人‖

『〜SPECIAL』で新たに使用可能となるキャラは8人。そのうち4人は前作でボスとして登場した、三闘士とヴォルフガング・クラウザー。後の4人はNEO・GEO版『餓狼伝説』で登場したキャラ3人とリョウ・サカザキだ。
ここでは、この8人の超必殺技と後者の4人のステージを紹介していく。なお、リョウ・サカザキの画面写真以外は、すべてPCエンジン版の画面となっている。

ビリー・カーン

イギリス出身の棒術使い。唯一『餓狼』シリーズ全作に登場しているキャラだ。主人公格のボガード兄弟に負けたあと、イギリスに渡ってその棒術に磨きをかけた。
棒を使ったリーチの長い攻撃が得意。超必殺技の超火炎旋風棍は棒を回転させて炎の輪を作り、それを相手のほうへ飛ばす技だ。



⬆炎の輪がクルクル回転しながら棒を離れて相手を襲う

アクセル・ホーク

元プロボクサー。当然攻撃はすべてパンチになっている。現役を引退してもその熱い血は止まらないらしい。
見かけどおり攻撃力の高いキャラ。超必殺技のアクセルラッシュは、両手を振り上げる予備動作の後いきなり猛スピードで突進し、相手に無数のパンチを繰り出す。



⬆ラッシュ中は腕をブンブン振り回しているだけに見える

ローレンス・ブラッド

闘牛士で、そのテクニックを活かした独自のマタドール殺法を得意としている。性格は冷酷。
マントやその中に隠し持つサーベルを使った、変則的な戦いを得意とする。超必殺技のブラッディフラッシュは、サーベルを十文字に斬りつける技。有効範囲はせまいが威力はとても強力だ。



⬆技が出ている時間が短いので、なかなか当たらないかも

ヴォルフガング・クラウザー

闇の世界に君臨し、暗黒界では帝王として恐れられているキャラ。かなり大柄な体格だ。表の世界へ進出するために戦う。
通常技、必殺技のどれもがかなり強力。超必殺技のカイザーウェーブは巨大な衝撃波を拳から撃ち出す飛び道具。ラインのないステージではとてつもない恐怖となる。



⬆ラインがなければこの巨大な攻撃をかわすのはまず無理。

タン・フー・ルー

主人公格のテリーとアンディの育ての親。拳法使いの心優しいおじいちゃんだが、悪に対しては怒りをあらわにする。
とても小柄なキャラなので技のリーチが短い。超必殺技の旋風剛拳は、巨大化して回転しながら相手に向かっていくというもの。



⬆水墨画のようなステージ



⬆相手の体力をかなり削る技だ

ダック・キング

自称ダンス格闘家。テリーに完敗した過去を持ち、打倒テリーの志を胸に秘めて戦う。
まるでダンスを踊っているような、奇抜な動きをする。超必殺技のブレイクスパイラルは、相手を真上に放り上げ、落ちてきたところを蹴りまくる。投げ技の一種だ。



⬆奥に見えるのはモニター画面だ



⬆投げの間合いでコマンド入力！

ギース・ハワード

『餓狼伝説』のボスキャラ。アメリカ人のクセに日本の古武術を使う。ボガード兄弟の親のかたき。
元ボスキャラだけあって攻撃力は高い。超必殺技のレイジングストームは、両手を交差させて地面にたたきつけ、気を反射させて衝撃波の柱を作り出す豪快な技だ。



⬆ヨロイがたくさんあるステージ



⬆この後で気の柱がそそり立つ

リョウ・サカザキ

別のゲームである『龍虎の拳』の主人公。極限流空手を極め、「無敵の龍」の異名を持つ。
対COM戦では隠しキャラ扱いなので、当然その強さは、他のキャラと比べて格が違う。超必殺技の龍虎乱舞は、一気にダッシュして相手に無数の攻撃を繰り出す技。



⬆画面はＮＥＯ・ＧＥＯ版。波しぶきが飛んでいくステージだ



⬆画面はＮＥＯ・ＧＥＯ版。防御していてもくらってしまう技だ

最新のサンプル版でわかったオリジナル要素

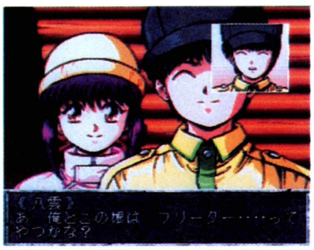
3×3EYES 三只眼變成（さんじやんへんじょう）

CD

スーパーCD-ROM²
アーケードカード両対応
メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:7月8日
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし
開発状況:90%(5月17日現在)

パソコン版のシステムをアレンジ

ゲームシステムに大幅な変更を加えてパソコン版から移植される『3×3EYES～』。現在ゲームはほぼエンディング近くまでプレイが可能な状態になっている。
そこで今回は、パソコン版から大幅にアレンジされたゲームのシステムを詳しく解説しよう。



これがPCエンジン版の基本画面



機能ごとに分けられたウインドウを一画面上に配置したパソコン版

コマンド選択式のシステムに変更

パソコン版は、アイコンによって行動を選択するアドベンチャー部分のシステムと、機能別に分けられたウインドウが一画面上に表示されることが特徴だった。
PCエンジン版ではアドベンチャーのシステムを文字表示によるコマンド選択式に変更。また各ウインドウが独立し、画面を切り換えて表示されるようになった。



コマンドは、その場面に必要なものだけが表示される親切なシステム



パソコン版のメインウインドウが独立。画面も大きくなり迫力を増している

ビジュアルシーンの構成も変更

PCエンジン版ではビジュアルについても構成が変更されている。
下の写真の中で最も画面サイズの小さいものがアニメーション画面。秒間14コマとテレビのアニメ並みの動画枚数を持っている。画面サイズ自体もパソコン版より大きくなり、一層迫力を増した。このアニメ画面と、シネスコサイズやフルサイズの静止画面及びスクロールする画面が組み合わされ、ストーリーが展開していく。
パソコン版にあった機能別のウインドウを独立させることで、画面サイズが拡大され、さらに演出効果も高められているのだ。



迫力のアニメーションが楽しめる



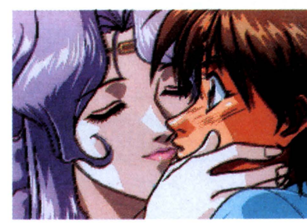
シネスコサイズのビジュアル画面



上方にスクロールするフルサイズのビジュアル。後ろ姿のスージンだ

シナリオにもオリジナル部分が存在

PCエンジン版のシナリオはパソコン版の約1.5倍のボリューム。オリジナルのキャラやイベントなどが追加されている。シナリオのボリュームアップに伴いエンディングのパターンも増えている。
またパソコン版に1ヵ所あったストーリー上の分岐点についても変更が加えられている。



オリジナルキャラのひとりパンドラ。ゲーム後半で登場する謎の女性

オリジナルの分岐点もある

パソコン版には、シナリオが途中で2つのルートに分かれるという大きな分岐点が存在した。PCエンジン版では選べるルートの数が増え、オリジナルのイベントが加わった。他にもストーリー上の小さな分岐点が追加されている。
下で紹介するのはオリジナルの小さな分岐点。怪物スピンクスの謎かけに対する答えにより、その後のストーリー進行が変化する。



答えが正しいと怪物は燃え尽き、そのあとであるアイテムが手に入る



答えを間違えると怪物に追いかけられる。アイテムも入手できない

新ジャンル、プレイングアニメーションとは？

ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説

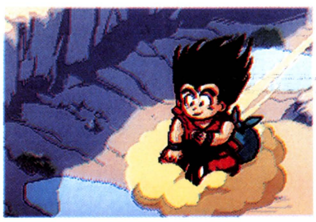
CD

スーパーCD-ROM²

メーカー名:バンダイ
発売予定日:8月
予定価格:未定
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:未定
その他:なし
開発状況:40%(5月17日現在)

ゲームシステムの詳細が判明！

バンダイ参入第１弾タイトルとして発表された『ドラゴンボールZ～』。同時に発表された「プレイングアニメーション」というシステムについてはかなりの部分が謎だった。そこで今回は、その後の取材で分かった情報から、このゲームシステムの詳細に迫る。結論から先に言ってしまえば、これはまさに「プレイするアニメ」ということになる。以下でその構成について明らかにしていく。



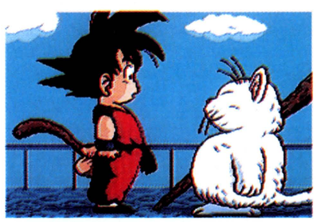
シリーズの主役、孫悟空。その冒険をアニメーションで振り返る



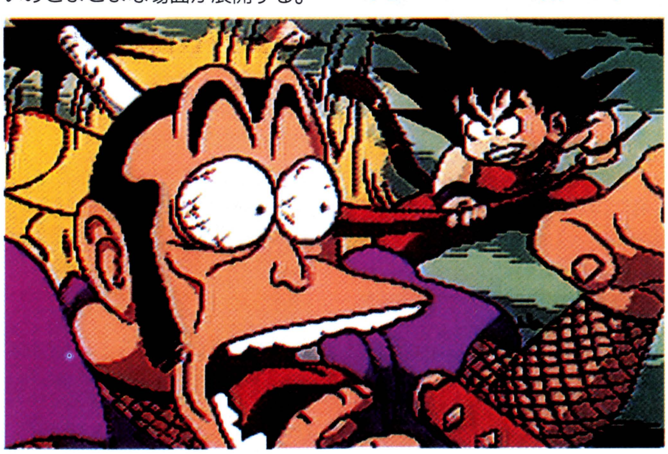
まだ子供のころの悟空。すでに懐かしい感じのするビジュアル画面だ

ストーリーが展開していくアニメシーン

ゲームの構成はアニメシーンとバトルシーンの2つの部分から成る。プレイヤーは孫悟空の息子の悟飯と孫の悟天の視点から、悟空の活躍を振り返る形でストーリーに入っていく。このストーリーの部分がアニメシーンにあたる。ビジュアルシーンによって悟空の戦いのさまざまな場面が展開する。



カリン塔のカリン様のところで修行をするストーリー部分のようだ



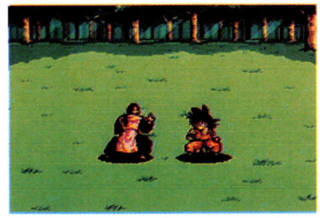
ビジュアルシーンの原画はプロのアニメーターが手掛けているということだ

プレイヤーが指示を出すバトルシーン

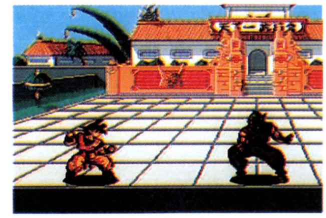
アニメシーンでストーリーが進むと、そのとき悟空が戦った相手とのバトルが実際に再現される。

このバトルシーンが「プレイする」部分にあたることになる。プレイヤーは悟空に指示を出すことで、その戦いに参加できる。このプレイヤーが指示する部分のシステムは正式に決まっていないため、公表できる段階ではないとのこと。

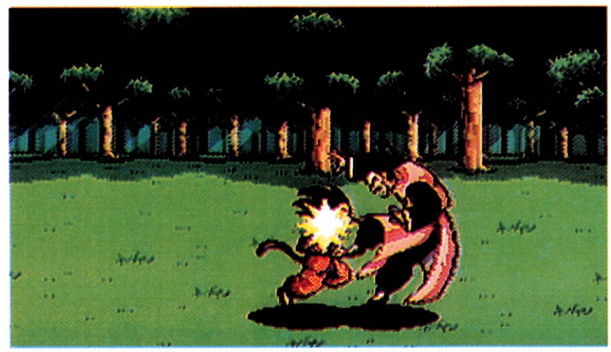
現在わかっているのは、悟空に指示を出したあと、プレイヤーが対戦を「見て」楽しむという要素が強くなっているということだ。



見た目は対戦型アクションのようだが背景に奥行きが表現されている



やはり『ドラゴンボール』と言えば天下一武道会。これは会場の画面



左上の写真と同じステージだが、キャラの大きさや背景が拡大しているようだ

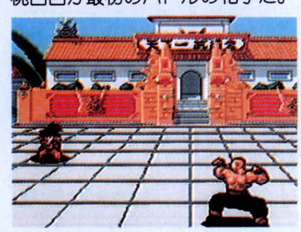
孫悟空が対戦する8人のキャラ

悟空が対戦するキャラは、ピッコロ大魔王やフリーザなどテレビアニメにも登場した8人のキャラ。ファンならおなじみの顔ばかりだ。

ゲームの冒頭のシーンは悟空とレッドリボン軍の対決から始まる。悟空を倒すため雇われた殺し屋の桃白白(タオパイパイ)が最初のバトルの相手だ。



悟空とピッコロ大魔王との戦い。懐かしのキャラが大勢登場するぞ



天下一武道会の会場。手前の後ろ向きのキャラは天津飯だろうか



最初の対戦相手となる殺し屋の桃白白。なかなか手ごわそうだ



フリーザも対戦キャラだ。悟空もスーパーサイヤ人に変身する？

東京おもちゃショー直前
最新情報がてんこ盛り！

超新作速報！

3人娘のビジュアルをほぼ完全に再現！

スーパーリアル麻雀PⅡ・PⅢ カスタム

GAME DATA

- ●メーカー名：ナグザット
- ●媒体：スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- ●発売予定日：未定　予定価格：未定
- ●ジャンル：麻雀
- ●継続機能：コンティニュー・バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：70％（5月17日現在）

以前ナグザットから発売された『スーパーリアル麻雀スペシャル ミキ・カスミ・ショウコの思い出より』は、業務用のキャラを使ったPCエンジンオリジナル作品だった。今回のこのタイトルは、業務用にできるだけ近い形での移植を目指したものだ。

業務用に近い形でアレンジ

業務用は、いわゆる脱衣型の麻雀ゲーム。移植にあたってはシナリオにアレンジが加えられ、女のコが「着替える」場面で麻雀勝負を挑むという設定になるとのこと。

ただし女のコたちのビジュアルは、原・動画共に業務用と同枚数を使ったアニメーションで表現。キワドイ部分に下着などを着せるほかは完全に再現される。



●PⅢの登場キャラ芹沢未来（せりざわみき）。2人姉妹のお姉さんだ



●PⅡのショウコ。論寄翔子（ろんよりしょうこ）がフルネーム

●未来の妹、香澄（かすみ）。中学生なのに麻雀は強いし、それにお色気が…

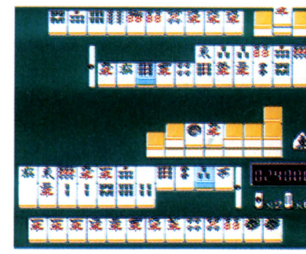


VSモードを加えた3つのモードで勝負

このゲームに用意されたモードは3つ。業務用を忠実に再現したPⅡモード・PⅢモードに加え、女のコを選んで対局できるVSモードが新たに用意されている。またPⅡ・PⅢモードではコンシューマーレベルとアーケードレベルの2つの難易度が設定されている。



●タイトル画面も業務用のまま



●これはPⅢモードの対局画面だ

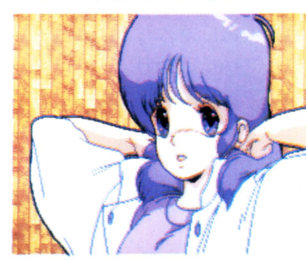
PⅡ・PⅢモード

PⅡ・PⅢの2つのモードは、3人娘のビジュアルだけでなく、手が表示される対局画面も業務用そのままに再現された。

2つの難易度設定は初めの持ち点、コンピュータの強さ、コンティニュー回数などに違いがある。



●パイをツモる手が表示されている



●業務用そのままにアニメするのだ

VSモード

新たに加えられたVSモードでは、ミキ・カスミ・ショウコに加え『〜PⅣ　カスタム』の3人姉妹も登場。合計6人の中から好きな女のコを選んで対局できる。

また1人に勝ち抜くとパスワードが表示され、6人全部を組み合わせると、ある問題が完成するという仕組みになっている。



●『〜PⅣ　カスタム』に登場した美人3姉妹と対戦することもできる

※このソフトはアベニューパッド6およびメモリベース128に対応しています。　

TVの番組という設定の新タイトル

THE TV SHOW
ザ ティーヴィー ショー

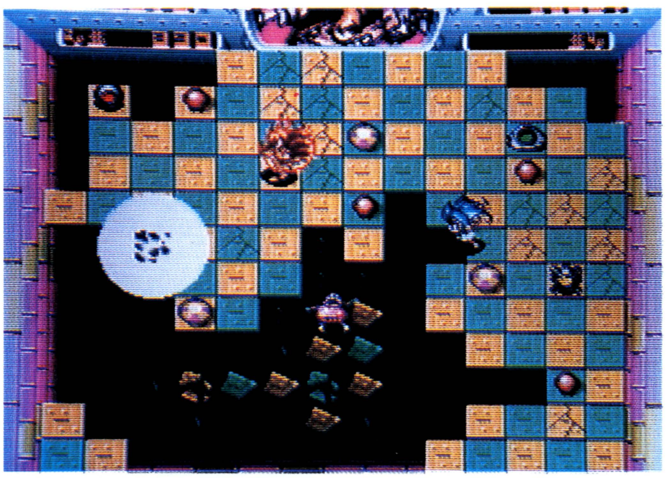
GAME DATA
- ●メーカー名:ライトスタッフ
- ●媒体:スーパーCD-ROM²
- ●発売予定日:9月 ●予定価格:未定
- ●ジャンル:アクション
- ●継続機能:コンティニュー・バックアップメモリ
- ●その他:マルチタップ対応(最大4人)
- ●開発状況:60%(5月16日現在)

ライトスタッフから発表された新作はユニークな設定のアクションゲームだ。ゲーム自体が「テレビの番組」という設定で、優勝賞金獲得を目指すキャラたちがゲームの勝敗を競うという内容。パズル的な要素が強く、誰でも楽しめるものを目指しているとのことだ。

生き残りを賭けたパズル&アクション

ゲームの基本はステージクリアタイプのパズル&アクション。ステージは空中に浮いたタイルで構成され、ランダムに爆弾が落下する。爆弾が爆発するとタイルはひび割れ、崩れ落ちてしまう。プレイヤーはタイルから落ちないようにしてステージクリアを目指す。

タイルと爆弾にはいろいろな種類がありステージクリアを複雑なものにしている。またさまざまな効果を持つ障害物も用意される。



○崩れ落ちるタイルの上で生き残るのが目的。爆弾が落下するからタイヘン

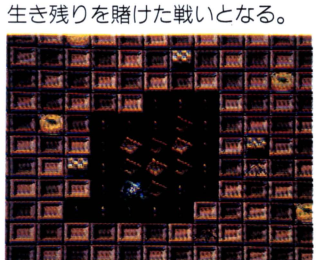
基本となるゲームモードは2つ

ゲームの基本となるシナリオモードは1人プレイ専用。全24ステージの予選と準決勝・決勝の2つのステージが用意されている。すべてクリアすると、おまけのエキストラモードがプレイできる。

VSモードは2～4人の対戦が可能。自分以外のキャラをタイル上から落とすのが目的だ。まさに生き残りを賭けた戦いとなる。



○ステージ上にはさまざまな効果を持った障害物が配置されている



○タイルが一挙に崩れ落ちたところ。当然上にいるキャラも落ちてしまう

一獲千金を目指すユニークなキャラ

ゲーム設定が斬新なだけあり、登場する8人のキャラも、極端なほど個性的に性格付けされている。各自がそれぞれの目的により優勝賞金を狙っているのだ。またキャラごとに能力などに違いがあり、攻撃方法や特殊技も異なる。



○各キャラごとにビジュアルがある

速球君



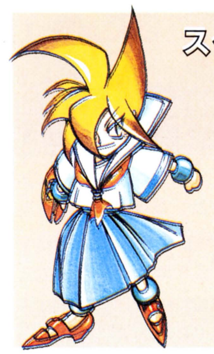
○野球に青春を賭ける貧乏な熱血少年。爆弾投げが得意技

リペアーちゃん



○宇宙を旅行する宇宙人。事故で地球に落下してきた

スケバン



○OLになってすでに2年たつが、いまだに現役バリバリのスケバン。近頃引退を考えている

ババタリアン



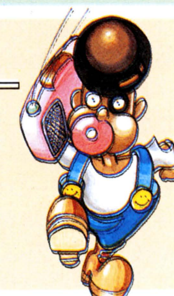
○いつでも、どこでも周囲に迷惑をかけまくるパワフルおばさん。しかも反省の色なし

じじい



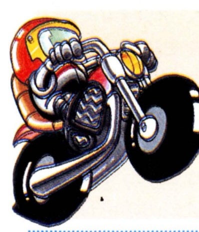
○孫娘にまったく頭が上がらないオチャメなジイさん。実はとても引っ込み思案な性格

ノッポダンサー



○ひたすら踊りと平和を愛する黒人のダンサー。なんとホームレスなのだ

セコハンウイリー



○500Cのバイクに乗る迷惑なライダー

忍者ハッタリ君



○修行のためにはるばる日本にやってきたアメリカン忍者。実態は勘違い野郎

体験版を150名にプレゼント

ライトスタッフからこのゲームの体験版ディスクを読者にプレゼント。なんと150名という太っ腹だ。欲しい人は官製はがきに①住所、②氏名、③年齢、④職業(学年)、⑤電話番号、⑥ライトスタッフから発売されたゲームソフトの中で一番好きなタイトルを1つ、以上を明記の上、右記のあて先まで。締め切りは6月30日(消印有効)。

応募者多数の場合は抽選により決定されます。当選者にはライトスタッフから賞品が発送されます。

■応募のあて先
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル ライトスタッフ 「体験版プレゼントPCファン」係まで。

タイトル発表から約1年ぶりの新情報

ブラッドギア

GAME DATA

- ●メーカー名:ハドソン
- ●媒体:スーパーCD-ROM²
- ●発売予定日:未定　●予定価格:未定
- ●ジャンル:アクションRPG
- ●継続機能:バックアップメモリ
- ●その他:なし
- ●開発状況:90%(5月17日現在)

昨年5月のタイトル発表から約1年が過ぎ、ようやく内容が明らかになったハドソンの『ブラッドギア』。PCエンジンオリジナルのアクションRPGだ。ゲーム自体はほとんど完成しており、あとは発売日を待つだけの状態となっているということだ。

近未来を舞台にしたアクションRPG

『ブラッドギア』は近未来を舞台に「パワードギア」というロボット兵器で戦うアクションRPG。パワードギアを操作して戦う横スクロールのバトルステージと、主人公のキャラを操作する街とでフィールドが構成されている。

フィールド上ではカーソルを街かバトルステージに合わせることで移動する場所を選択する。

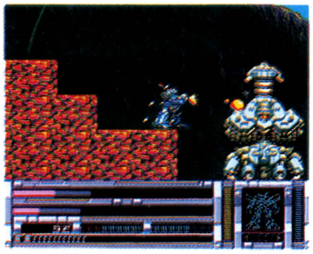


⬆これはフィールドの画面。カーソルによって移動する場所を選択する

ロボットを操作するバトルステージ

フィールド画面でカーソルを街以外の場所に合わせると、横スクロール型のステージに移動する。

このバトルステージでは、プレイヤーはパワードギアを操作して敵と戦う。ステージを抜けるとフィールド画面に切り替わり、次の街やステージへ行くことが可能になる。ステージには高低差があり、武器の選択などが重要になる。



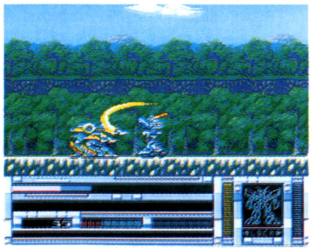
⬆ステージには段差がある。上方や下方は武器によっては攻撃できない

武器により攻撃方法が変化

パワードギアの攻撃方法は装備する武器によって変化する。武器には剣やハンドガン、ミサイル、ショットガンなどさまざまな種類があり、それぞれに射程や攻撃の方向などが決められている。戦闘時には、手持ちの武器を好きなときに変更することができる。パワードギアには経験値が存在しないため、これらの武器の選択が自機の強さに大きく関わってくる。



⬆これは威力はあまりないが上下方向にも攻撃が可能な兵器ハンドガン

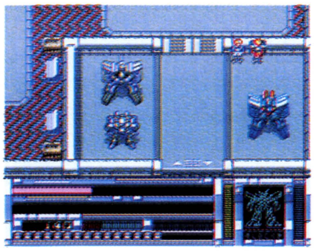


⬆接近戦では、銃器よりも剣などによる直接攻撃が効果的なこともある

街ではロボットを降りて主人公を操作

フィールド画面で街を選択すると自動的にパワードギアから降りて、主人公のキャラを操作することになる。街では情報収集や武器・アイテムの購入、そして自機の修理と強化を行うことができる。

またデータのセーブやロードも街で行うようになっている。



⬆街に移動すると、自動的に自機から降りて行動することになる



⬆街にいる人に話しかけることで、イベントが発生することもある

ファクトリーでロボットを強化

街にあるファクトリーではパワードギアの修理と強化を行う。パワードギアには8つのパラメータが設定されていて、お金を払ってそれぞれのパラメータを上げることで、自機の性能をアップさせることができる。またウェポンショップでは武器の特徴や効果を確認したうえで購入することができる。



⬆自機のパラメータを上げることがレベルアップの代わりとなっている



⬆ウェポンショップ。陳列されている武器の性能を確認することが可能

ビジュアルによってストーリーが進行

ゲーム中に挿入されるビジュアルでストーリーが展開されていく。

舞台となるのは架空の惑星ユーロ。惑星を占領した武装国家デグナー帝国と、対抗組織との間で激しい戦いが繰り広げられる。

主人公は帝国によって父を失った青年アレフ。父のかたきを討つためにパワードギアに搭乗する。



⬆自機に搭乗した主人公のアレフ



⬆亡きアレフの父が開発した高性能のパワードギア「ガーズハルト」だ

ガイナックスがPCエンジンに参入！

ゲッツェンディーナー

GAME DATA
- ●メーカー名：ガイナックス
- ●媒体：スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
- ●発売予定日：未定　●予定価格：未定
- ●ジャンル：アクションRPG
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：未定
- ●開発状況：30％（5月16日現在）

『プリンセスメーカー』シリーズや『ふしぎの海のナディア』などのパソコンゲームで知られるガイナックスがPCエンジンに参入！第1弾のタイトルとして、PCエンジンオリジナル作品『ゲッツェンディーナー』を発表した。

このゲームは月刊電撃PCエンジン誌上で連載中の同名の小説が原作となる。作者は女流作家の菅浩江氏。ゲームの内容も、魔城に捕らえられた王女が単身脱出するという小説の設定を生かし、城から脱出することが目的のアクションRPGになるとのことだ。



○画面はクォータービュータイプ。パズル的な要素も入るとのことだ

『プリンセスメーカー』の赤井孝美も参加

このゲームのプロデュースとキャラデザインを手掛けるのは『プリンセスメーカー』の赤井孝美氏。ここで紹介するイラストはゲーム用に描き起こされたもので、小説版の主人公ミーサ王女とは衣装のデザインが違っている。また名前も付けない予定とのことだ。



○剣を手に戦いを決意する。彼女の服装の変化により、グラフィックも変わるとのこと

○なに不自由なく育ったがとらわれの身に…。そこから彼女の孤独な戦いが始まるのだ

ビジュアルを一新した最新画面を公開

アルシャーク

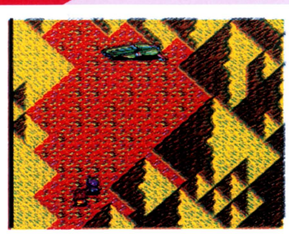
GAME DATA
- ●メーカー名：ビクターエンタテインメント
- ●媒体：スーパーCD-ROM²
- ●発売予定日：8月26日　●予定価格：8800円（税別）
- ●ジャンル：ロールプレイング
- ●継続機能：バックアップメモリ
- ●その他：なし
- ●開発状況：80％（5月18日現在）

パソコンの人気RPGからの移植となる『アルシャーク』。以前画面写真が公開されてから約1年半ぶりの新情報となるが、現在ゲームはほぼ完成に近づいている。

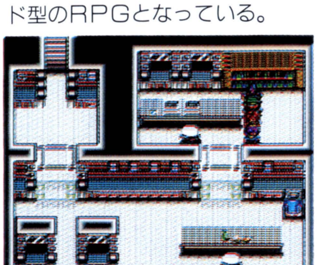
PCエンジン版はパソコン版の設定を生かしながら、オリジナルのビジュアルなどを加えてボリュームアップ。原作の雰囲気をそのまま再現しているとのことだ。

12の惑星を駆けめぐるSF・RPG

物語の舞台となるのは3つの恒星系に属する12の惑星で構成された小宇宙「ウィスペラード」。これらの星々の間を、宇宙戦闘機アトライア号で駆け巡る。システム自体に大きな変更はなく、フィールド型のRPGとなっている。



○宇宙船が着地している



○パーティメンバーのスクラップ・ジョーの部屋。SF風の作りだ



○パーティの翼となって活躍する宇宙戦闘機アトライア号の雄姿

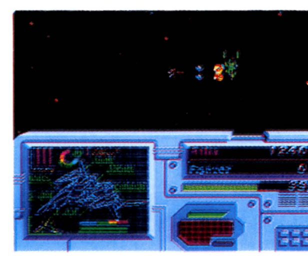
トップビュータイプの戦闘システム

戦闘はパソコン版を継承したトップビュータイプのもの。主人公以外のキャラはオートで戦う。

また宇宙空間で敵と接触するとアトライア号と敵の戦闘機との戦いになる。基本的にはオートで戦闘が行われる。自分の手でアトライア号を操作することもできる。



○戦闘画面はトップビュータイプ。パーティキャラは最大4人だ



○宇宙空間での戦闘も行われる。もちろん経験値とお金を稼げるのだ

キャラデザインは『エメドラ』の木村明広

パソコン版は『エメラルド ドラゴン』の木村明広氏がデザインを手掛けたキャラクタが人気だった。

PCエンジン版でもそのキャラクタのイメージを壊さずに再現。オリジナルのビジュアルシーンを加えて、ストーリーの演出をさらに効果的なものにしている。



○主人公のシオン・アスマーン（左）と幼なじみのショーコ・ペンローズ



○パーティメンバーのひとりとなる女戦士のウェルダ・ミュレッツ

ブッとんだ設定の麻雀ゲームが登場！

まーじゃんファッション物語

GAME DATA
●メーカー名:日本物産
●媒体:スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
●発売予定日:7月下旬　●価格:8500円
●ジャンル:麻雀
●継続機能:バックアップメモリ
●その他:なし
●開発状況:50%(5月18日現在)

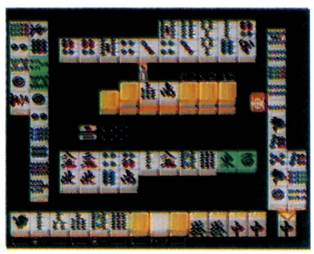
日本物産から発表された新作タイトルは、やはりお得意の麻雀ゲームだ。今回のこのタイトルも、凝った設定とシナリオで麻雀をアレンジ。なんと、華やかなアパレル業界が舞台になっている。その他に、ボードゲーム風の演出なども取り入れられているのだ。

2つのモードで違う麻雀が楽しめる

このゲームのモードは2つ。メインとなるのはアパレル業界を舞台に探偵となって活躍するストーリーモードだ。このモードはボードゲーム仕立てになっている。

もうひとつは好きな相手を選んで対戦できるフリー対戦モード。こちらは4人打ちの麻雀だ。

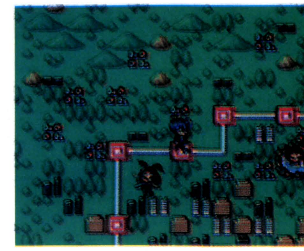

ストーリーモードでは女のコとの2人対局。勝てば当然ムフフな展開


フリー対戦モードでは、好きな相手を選んで4人打ち麻雀で対戦する

麻雀にさまざまな演出をプラス

メインとなるストーリーモードでは、スゴロクMAP上を移動しながら、麻雀対戦やミニゲームなどを楽しむことができる。

プレイヤーは、あるアパレルメーカーから盗まれた10着の衣装を取り戻すため「国際的いかがわしい組織SKB(スーケーベー)」と対決する。10人のSKBギャルに麻雀勝負を挑み、勝って衣装を引きはがすのだ。


スゴロクMAP上を移動、止まったマスで麻雀やミニゲームをプレイ


ニチブツの麻雀ゲームといえばやっぱりコレ。今回は10人のギャルが登場！

RPGに野球を組み合わせた新作

ベースボウラー

GAME DATA
●メーカー名:パック・イン・ビデオ
●媒体:スーパーCD-ROM²
●発売予定日:未定　●価格:未定
●ジャンル:ロールプレイング
●継続機能:バックアップメモリ
●その他:なし
●開発状況:50%(5月20日現在)

パック・イン・ビデオの新作は『ベースボウラー』。以前からゲームの企画として動いていたもので、同名のコミックが月刊「アスキーコミック」に連載されていた。

野球を題材にしたRPG

気になるゲームの内容だが、実は発表されたばかりでほとんどわかっていない。現在わかっているのは「野球」を題材にしたユニークなRPGを目指しているということ。例えば戦闘のシステムなどにも野球の要素を取り入れたりするとのことだ。アクション性の強いRPGになるのかもしれない。



『ベースボウラー』のイメージイラスト。画面公開はまだ先になる

最新はみ出し情報

●戯画ブランドで発売されたパソコン版『スチーム・ハーツ』。移植がうわさされていたが、テイジイエル販売に確認したところ、移植の予定があるとの回答があった。ただし現在は移植する媒体を検討している段階ということだった。パソコン版は18禁のシューティングゲーム。ステージのボス6人はすべて女のコ。ステージをクリアすると、彼女たちのHなグラフィックが見られる。今回はパソコン版からゲームの画面を紹介しよう。

●ハドソンから発表された新作タイトルは『聖夜物語』。『ハイパーウォーズ』と同様メディアワークスとの共同企画によるものだ。詳しい内容などはまだわからない。

●角川書店から発売が予定されていた『サイレントメビウス』。一時は前人気の上位にあがったこともある人気タイトルだったが、発売中止が決定したとのこと。メーカーからの正式な発表はなかったので、発売中止の詳しい理由などについては明らかにされていない。

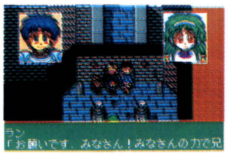

『スチーム・ハーツ』の画面。これはパソコン版のものだ


PCエンジンではちょっと無理そうなパソコン版のグラフィック

新作発売カレンダー

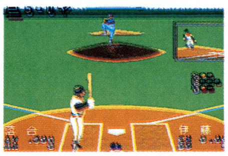
●記号のみかた●
Hu…Huカード
CD…CD-ROM²
SCD…スーパーCD-ROM²
AC…アーケードカード
LD…LD-ROM²
※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
6月4日	ワールドヒーローズ2	AC専用	ハドソン	6900円
6月10日	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 突入編	SCD	日本テレネット	7600円
6月17日	KO世紀ビースト三獣士 ガイア復活 完結編	SCD	パック・イン・ビデオ	8800円



オリジナルビデオアニメやコミック、小説などで人気の作品をゲーム化。ゲーム自体はパソコンからの移植となるが、オリジナルのシナリオを加えた完全版となっている。オーソドックスなRPGだが、魔法の覚え方や使用法などに特徴を持っている。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
	ザ・プロ野球SUPER'94	SCD	インテック	7200円



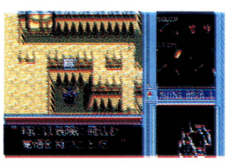
最新のデータを満載したシリーズ第3弾。登場する選手はすべて実名。新外国人選手やルーキーなどのデータも充実している。130試合を戦い抜くペナントレースの他に、監督としてチームに指示を出すシミュレーションモードなども用意されている。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
	天地を喰らう	SCD	NECアベニュー	7800円



カプコンが制作した業務用からの移植作。三国志に登場する4人の豪傑たちを操る横スクロール型のアクションゲームだ。経験値によるキャラのレベルアップと、武器を持ち替えられることが特徴。細かな変更を除いては業務用に忠実に移植されている。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
	ブランディッシュ	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	7800円



日本ファルコムのパソコンゲームからの移植。原作は独自のシステムと雰囲気を持ったアクションRPGだったが、PCエンジン版でもそれを再現している。画面はトップビュータイプで、上下左右の向きによる視点の切り換えが最大の特徴だ。

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
6月25日	PCエンジン DUO-RX	ハードウエア	NECホームエレクトロニクス	29800円
6月30日	聖戦士伝承 雀卓の騎士	SCD	日本物産	8500円



日本物産お得意の麻雀ゲーム。アドベンチャー仕立てのストーリーモードと、12人の雀士と対局できるフリー対局モードの2つのモードがある。世界観やキャラはファンタジー風。アニメタッチの絵柄で、さまざまなコスチュームの女のコが登場する。

6月30日 PCEngine FAN 8月号発売!

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
6月中旬	ザッピング・殺意	LD	パイオニアLDC	9800円
6月下旬	ドラゴンナイトIII	SCD	NECアベニュー	7800円
6月予定	3D MUSEUM	LD	パイオニア	12621円
7月8日	3×3EYES 三只眼變成	SCD・AC両対応	NECホームエレクトロニクス	8800円
7月15日	栄冠は君に	SCD・AC両対応	アートディンク	9800円
	チキチキボーイズ	SCD	NECアベニュー	4800円
7月22日	アドヴァンストV.G.	SCD	テイジイエル販売	8800円
7月29日	ネオ・ネクタリス	SCD	ハドソン	6800円
7月上旬	バスティール2	SCD・AC両対応	ヒューマン	8400円
7月中旬	ストライダー飛竜	AC専用	NECアベニュー	6000円
7月下旬	YAWARA!2	SCD	ソフィックス	未定
	まーじゃんファッション物語	SCD	日本物産	未定
7月予定	GS美神	SCD	バンプレスト	8800円
	誕生 デビュー	SCD・AC両対応	NECアベニュー	7800円
	ドラゴンハーフ	SCD	マイクロキャビン	未定

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
7月予定	女神天国	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
8月26日	アルシャーク	SCD	ビクターエンタテインメント	8800円
8月中旬	クイズアベニュー3	SCD	NECアベニュー	未定
8月予定	ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説	SCD	バンダイ	未定
	美少女戦士セーラームーン	SCD	バンプレスト	8800円
	マッドストーカー フルメタルフォース	AC専用	NECホームエレクトロニクス	5800円
9月予定	THE TV SHOW	SCD	ライトスタッフ	未定
10月21日	スタートリング・オデッセイII 魔龍戦争	SCD	レイ・フォース	9600円
11月下旬	FX(仮称)	ハードウエア	NECホームエレクトロニクス	未定
12月予定	ルナティック・ドーン	未定	アートディンク	未定
発売日未定	断層都市ストレイロード	SCD	アイ・ジー・エス	未定
	アンジェラス2 ホーリーナイト	SCD	アスミック	未定
	姐	SCD	NECアベニュー	未定
	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	バステッド	SCD	NECアベニュー	未定
	魔導物語1(仮称)	未定	NECアベニュー	未定
	魔導物語2(仮称)	未定	NECアベニュー	未定
	魔導物語3(仮称)	未定	NECアベニュー	未定
	モンスターメーカー 神々の方舟	SCD	NECアベニュー	未定
	レニーブラスター	SCD	NECアベニュー	未定
	サークIII	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	ぽっぷるメイル	SCD	NECホームエレクトロニクス	7900円
	ミサイルファイター(仮称)	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	ゲッツェンディーナー	SCD・AC両対応	ガイナックス	未定
	卒業写真/美姫(仮称)	SCD	ココナッツジャパン	未定
	アドベンチャー オブ マミーヘッド	Hu	タイトー	未定
	芸者ウォーリアーズ	CD	タイトー	未定
	スチーム・ハーツ	未定	テイジイエル販売	未定
	電脳天使 デジタルアンジュ	SCD	徳間書店インターメディア	未定
	スーパーリアル麻雀 PII・PIII カスタム	SCD・AC両対応	ナグザット	未定
	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定
	愛・超兄貴	SCD	日本コンピュータシステム	未定
	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編	SCD	日本テレネット	未定
	魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補	SCD	日本テレネット	未定
	GOKU	LD	パイオニア	未定
	MELON BRAINS	LD	パイオニア	未定
	ベースボウラー	SCD	パック・イン・ビデオ	未定
	餓狼伝説SPECIAL	AC専用	ハドソン	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ2	SCD	ハドソン	未定
	空想科学世界ガリバー(仮称)	SCD	ハドソン	未定
	聖夜物語	SCD	ハドソン	未定
	天外魔境III	AC専用	ハドソン	未定
	ハイパーウォーズ	SCD	ハドソン	未定
	ブラッドギア	SCD	ハドソン	未定
	ロードス島戦記2	SCD	ハドソン	未定
	ダイノフォース	Hu	ユニポスト	未定
	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説	SCD	ライトスタッフ	未定
	ブルーフォレスト物語	SCD	ライトスタッフ	未定
	カブキ伝X	未定	未定	未定
	バトルヒート(仮称)	FX専用	未定	未定
	チームイノセント(仮称)	FX専用	未定	未定

Human Hudson

いま、宿命の武闘会(バトル)が始

'94年
発売
価格






リョウ・サカザキを標準装備
対戦で使用可能!!

がろうでんせつスペシャル

餓狼伝説 SPECIAL®

餓狼シリーズ最新作、早くも超絶・完全移植!!

餓狼スター・総勢15人が世界最強を賭けて、史上空前の武闘会に挑む!
アーケードカードが実現可能にした大容量パワーで、
人気シリーズの最新・超大作をPCエンジンにまるごと再現。
大迫力のグラフィック、独自の2ラインバトルはもちろん、スピーディな連続技、
ド派手な超必殺技もしっかり健在。
クライマックスには、あのリョウ・サカザキとのドリームマッチが、君を待っている!
熱き狼たちの新たな格闘伝説は、ここから始まる…。

☆発売記念『マイキャラ・テレカ絶対もらえるプレゼント』キャンペーン実施!!





「餓狼伝説2」「龍虎の拳」「ワールドヒーローズ2」「餓狼伝説SPECIAL」の4つのアーケードカード専用ソフトを2本お買い上げの方に、お好きなキャラクターのオリジナル・テレカを1枚プレゼント!
※詳細は各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

WORLD HEROES 2
ワールドヒーローズ TM
6月4日発売
価格¥6,900(税別)

好評発売中
―新たなる闘い―
餓狼伝説2®
がろうでんせつ2
価格¥6,900(税別)

好評発売中
りゅうこのけん
龍虎の拳 TM
価格¥6,900(税別)



まる。
・夏
予定
未定
PC Engine
©1994 HUDSON SOFT
©SNK 1993
イラスト/SNKオフィシャル
ARCADE CD·ROM² 専用
※このソフトはアーケードカード専用ソフトです。お持ちの
機種に合ったアーケードカードを別途ご用意ください。
FATAL FURY

PC Engine FAN
1994年 JULY 7月号
第3種郵便物認可 平成6年7月1日発行 第7巻第7号(通巻68号)
発行人/栃窪宏男 編集人/山森 尚
発行 徳間書店インターメディア(株)
発売(株)徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-7 問い合わせ/Tel.03(3459)8011(代)
編集/Tel.03(3578)8433 広告/Tel.03(3435)0062
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 Tel.03(3433)6231(代)
特別定価590円(本体573円)





大ヒット作「ドラゴンナイトII」の続編が遂に登場! 戦闘システムを始め、RPGの要素が充実し、マップも3Dタイプからフィールドマップタイプにシステムチェンジ! 主人公タケルの〝美女と冒険の日々〟がまた始まる。

ドラゴンナイトIII
近日発売

SUPER CD·ROM²専用ソフト
7,800円(税別)
©1994 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf

NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1
マルチメディア事業部 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
044(853)5580 ●テープサービス 044(853)5560

'94東京おもちゃショー
NECブースに注目!!
期待のニューマシンや新作ソフトがいっぱい!!

たのしさいっぱい 超うれしい いろいろマルチ おもしろメディア

■一般公開日:6/4(土)・5(日) 9:00〜17:30
■会　　場:幕張メッセ
■NECブース:展示ホール2
■入　場　料:500円

T1013655070594

次号予告 データ満載の「誕生 デビュー」の攻略。人気格闘ゲーム「餓狼伝説SPECIAL」を徹底的にお送りする8月号は6月30日発売!

雑誌 13655-7
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan